



# LA MALDICIÓN

---

## DE LAS PELICULAS BASADAS EN VIDEOJUEGOS

por Lucas de Andrés



**USAL**  
**UNIVERSIDAD**  
**DEL SALVADOR**

# **LA MALDICIÓN**

---

## **DE LAS PELICULAS**

## **BASADAS EN VIDEOJUEGOS**

por Lucas de Andrés



# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>1 - LAS PELICULAS</b>	<b>7</b>
<b>2 - LOS VIDEOJUEGOS</b>	<b>22</b>
<b>3 - PRIMERA TRANSPOSICIÓN</b>	<b>39</b>
<b>4 - ¿QUE VEN LOS CRITICOS?</b>	<b>44</b>
<b>5 - PELICULAS VS VIDEOJUEGOS</b>	<b>54</b>
<b>6 - CONCLUSIÓN</b>	<b>66</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>71</b>

# INTRODUCCIÓN



# INTRODUCCIÓN

Desde el principio de la raza humana, las personas se han obsesionado con la idea de contar historias y la forma más común de hacerlo es a través de las artes. Ya sean pinturas en la pared, cuadros, novelas, obras de teatro, poemas o comics, las historias siempre encuentran nuevas formas de surgir. Una de esas formas es el cine, el séptimo arte. Desde principio de siglo 20, las personas, han podido disfrutar de historias contadas a través de las películas, a tal punto, que el cine no solo se ha vuelto el arte más popular de todos, sino que también se ha convertido en el más influyente.

Pero, aunque, este, sea el más popular de todos, no es el más nuevo, ni el más exitoso. Ese premio se lo llevan los Videojuegos, que, si bien no son considerado uno de los 9 artes, es solo cuestión de tiempo para que lo sea.

Los videojuegos han estado presentes desde finales de los años 40, pero realmente alcanzaron la popularidad a mitad de los años 80. Durante esta década, películas donde se combinan los dos tipos de arte más populares empezaron a ver la luz del día. Películas como Cloak and Dagger y Tron llagaban a la pantalla grande. Estas no eran películas basadas en videojuegos, pero estos tenían una gran relevancia en la historia. No fue hasta 1993 cuando un pequeño estudio en Estados Unidos intento hacer la primera adaptación de un videojuego a película. Está, no solo fracaso en la Box Office, sino, que también fue un fracaso como película.

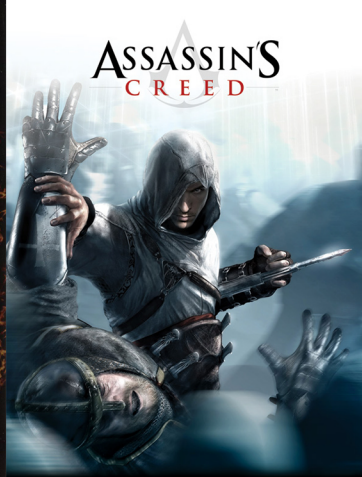
Hoy en día han pasado 22 años desde la salida de esa película y en el medio, muchos han tratado de hacer una buena adaptación basada en un videojuego. Pero lo curioso del asunto es que nadie ha podido hacerlo, nadie ha podido hacer una película que sea de buena calidad. Muchas han tenido un gran presupuesto, incluso, muchas de ellas han sido un éxito en la Box Office. Pero ninguna de ellas fue amada por los críticos y por la audiencia en general.

Pero ¿Porque sucede esto? ¿Qué es lo que hace que estas películas sean tan desastrosas? ¿Hay alguna solución al problema?

En esta Tesis, me he encargado de hacer una investigación en el tema, tratando de ver las fallas y los porqués, con el fin de acabar, de una vez por todas, la tan conocida “maldición” de las películas basadas en videojuegos.

STOPHER LAMBERT LINDENASHBY

AL KOMBAT





# **LAS PELÍCULAS**



# 1 - LAS PELÍCULAS

Para empezar a hablar de películas decidí buscar la definición de la misma y lo que Internet pudo responderme fue “Piel delgada y delicada o capa muy fina que cubre una cosa.” ...bueno, eso no fue exactamente lo que me esperaba. Por suerte Internet nos puede proveer una segunda definición “Cinta de material sensible a la luz sobre la cual se imprimen las imágenes fotográficas o de cine.” Bueno, eso definitivamente está muchísimo mejor, es una definición corta y concisa que sobre todo nos indica lo que es una película. Pero algo está mal aquí, es cierto que esa definición describe lo que es una película.

Pero cuando piensa en “película” no piensa en lo material, no piensa en la cinta física que la reproduce (en especial en un mundo donde lo digital ya está tomando control total). No olvidemos lo siguiente, las películas son el séptimo arte y el arte es algo más, que trasciende lo físico, bueno para ponerlo en palabras bonitas “El arte es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado con una finalidad estética y también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros, corporales y mixtos.” Aunque en verdad el arte no tiene una definición mundialmente aceptada, ya que cada cultura tiene su propia definición de ella, esta es una de las más genéricas que pude encontrar.

Pero algo que deja claro esta definición es que el arte es una expresión de las ideas y emociones de los seres humanos, y las películas entran perfectamente dentro de esta categoría. Por eso, una definición de película más exacta que encuentro más apropiada es la que provee Craig Benzine, un video productor y músico de los Estados Unidos: “Es un lenguaje universal que nos deja contar historias sobre nuestros miedos y esperanzas colectivas, para hacernos sentir el mundo que nos rodea y las personas que nos rodean”

Ahora que hemos visto la definición de que es una película vamos a hablar de cómo nació todo. Es muy interesante de hecho porque las películas (antes de que sean películas) empezaron como animación tradicional. Consistía en una serie de imágenes fijas que eran vistas una detrás de la otra a una cierta velocidad, lo que producía la sensación de movimiento. Claro que estamos hablando de una época donde la fotografía todavía no existía, así que estas imágenes eran dibujos. En el siglo 19, un médico científico llamado Peter Mark Roget, definió a esta ilusión óptica como la “Persistencia de la Visión”. Esta consiste en que cuando un ser humano ve una imagen, esta queda grabada en su cerebro por una quinta parte de segundo antes de que desaparezca. Sin embargo, si una segunda imagen aparece antes de ese tiempo, esta va a ser reemplazada en el cerebro y no captaríamos el espacio que hubo entre las dos. Entonces cuando vemos una serie de imágenes reproducidas a 24, 25 o 30 imágenes por segundo, nuestro cerebro no reconoce cada imagen individualmente, sino que las percibe como una sola imagen en movimiento.

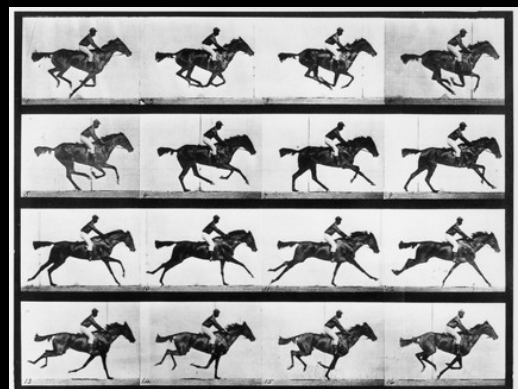
Uno de los inventos más conocidos para poder ver estas imágenes en movimientos fueron los zootropos. Estos son cilindros huecos, los cuales tenían pintado en su interior una serie de imágenes, y por el exterior había una serie de ventanas, que permitía no solo dejar entrar la luz del exterior, sino también permitirnos ver por adentro. Claro que el zootropo fue antes de que las películas existieran, pero esto fue el comienzo.

Una vez que no solo la fotografía fue inventada, sino que ya era algo más común, el mundo de las películas se puso en marcha nuevamente. En 1872, el gobernador de California, hizo una apuesta con un millonario la cual decía que cuando los caballos corrían, había un momento en el cual sus cuatro patas se encontraban todas en el aire. Entonces para poder demostrar esto el gobernador consiguió a un fotógrafo inventor llamado Eadweard Muybridge, el cual instaló 12 cámaras a lo largo de una pista de carreras, estas cámaras eran accionadas por un hilo que atravesaba la pista, una vez que el caballo tocaba el hilo, la cámara tomaba la foto. Pero lo que sucedió no fue solo que el gobernador ganó la apuesta, sino que Muybridge hizo algo que luego sería copiado por fotógrafos al rededor del mundo y eso fue el estudio de movimiento. Poder diseccionar una acción rápida a través de imágenes fijas tomadas por cámaras.

Para este momento Thomas Edison entra en escena. Thomas era un hombre de muchas ideas pero como todo ser humano era limitado por su físico y también por el tiempo. Entonces lo que decidió hacer fue contratar una gran cantidad de asistentes talentosos y ponerlos a trabajar juntos, creando así el primer laboratorio de investigación en Nueva Jersey. Thomas hizo que estos asistentes trabajaran en múltiples proyectos que lo ayudaron a hacer grandes contribuciones a la tecnología y entre ellas se encuentra la película. El asistente ingeniero detrás de la tecnología era W.K.L. Dickson, él tenía asignado el proyecto de crear algo que pueda animar la fotografía y ya en unos pocos años Dickson logró crear dos máquinas el Kinetógrafo y el Kinescopio, esencialmente el Kinetógrafo era la cámara y el Kinescopio era donde se reproducían.

Antes de poder construir la máquina que iba a reproducir las fotos, Dickson, tenía que inventar la máquina que pudiera capturar varias cantidades de fotos secuencialmente. Thomas después de un viaje a Francia le mostro a Dickson la idea del Cronofotógrafo, un invento de un amigo francés que podía tomar 16 fotos secuencialmente, a partir de ahí Dickson y Thomas decidieron crear su propia cámara basada en esta misma. Una vez que la cámara estaba lista ahora solo faltaba la máquina para poder reproducir el rollo de película, de manera constante.

Una vez que Dickson descubrió los rollos de películas celuloideas (eran rollos que permitía que la película se pueda reproducir una y otra vez sin que se gaste tan rápido) solo quedaba desarrollar la forma de reproducir la película a tiempo justo y constante para que se pueda ver nítido y entendible.





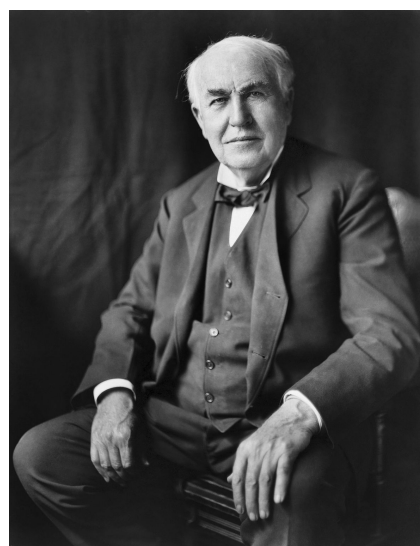
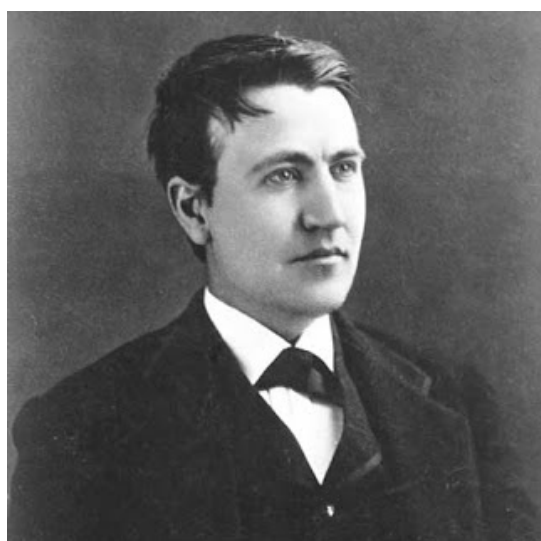
De hecho, fue bastante sencillo porque lo que hizo Dickson fue cortar pequeños agujeros en los rollos de películas (esos agujeros que todos conocen de los rollos de Kodak) y el siguiente movimiento fue crear un mecanismo que pueda reproducirlos a tiempo.

Así en 1891 en Nueva York Edison presenta el primer prototipo del Kinetoscopio. Básicamente el Kinetoscopio era una gran caja con una perilla en la parte de arriba por donde se podía ver la película.

Pero en lugar de seguir mejorando las dos limitadas maquinas que se crearon, Thomas prefirió patentar todo y empezar a producir en masa. Ya para el año 1894 se habían abierto lugares públicos donde la gente podía pagar para ver los 16 segundos de película que reproducían los Kinetoscopios. Entonces Edison pone a Dickson a cargo de todas las películas que se iban a reproducir, creando así el primer estudio de producción cinematográfica, ubicado en Nueva Jersey. Las “películas” que eran reproducidas en los Kinetoscopios no eran más que personas haciendo números de comedia física (no había sonido todavía), animales entrenados, sketches y malabarismo. Mas allá de todas las limitaciones que el Kinetógrafo y el Kinetoscopio tenían, el mundo de la cinematografía avanzaba cada vez más.

Mientras Thomas Edison y su querido asistente estaban trabajando en Estados Unidos, el resto del mundo no se quedaba atrás, es hora de presentar a unos hermanos muy famosos, ¡Auguste y Louis Lumiere! Los hermanos Lumiere nacieron en 1860 al este de Francia, pero en 1870 se mudaron a Leone (Francia) donde su padre abrió una fábrica de placas fotográficas. Esta fábrica estuvo al borde de la bancarrota todo el tiempo hasta que los hermanos tomaron el control, juntos pudieron traer nuevas tecnologías a la fotografía lo cual hizo que la empresa tenga éxito. Esto les dio un amplio rango de conocimientos incluyendo, manufacturación, ingeniería, economía y obviamente fotografía. Ellos dos tuvieron la oportunidad de ver el invento de Edison y en seguida se dieron cuenta que podían hacer algo muchos mejor. Los problemas de las máquinas de Edison eran muy visibles, en cuanto al Kinetoscopio, no era transportable y solo una persona a la vez podía ver la película. El Kinetógrafo tampoco era transportable, necesitaba una gran cantidad de luz natural y gran cantidad de energía eléctrica para poder funcionar, sin mencionar el hecho de que no se podía mover ni girar, así que siempre estaba atorados en un mismo plano.

Finalmente, los hermanos Lumiere lograron su propuesta e hicieron una mejor versión de los inventos de Edison, la maquina se llamó Cinematógrafo, que significaba “escribiendo con movimiento”. El Cinematógrafo era tan ligero que podía transportarlo una sola persona, funcionaba haciendo girar una palanca (por lo tanto no tenía que depender de la energía eléctrica) y podía revelar las películas sin tener que mandarlas a un laboratorio.



Esto les permitía salir a la calle y poder filmar la vida diaria de la ciudad y de hecho la mayoría de sus películas se trataban de eso, eran documentales de la vida cotidiana llamados Actualites. No solamente el Cinematógrafo fue un mejor invento que el Kinetógrafo, sino que también era una mejor versión que el Kinetoscopio. Así es, el Cinematógrafo podía transformarse en un proyector que reproducía la película que acababa de filmar, esto daba una ventaja porque a partir de ahora más de una persona podía disfrutar la película al mismo tiempo.

Igual que Edison los hermanos Lumiere, al ser hombres de negocios, aprovecharon su invento para ganar dinero. Antes de hacer la primera proyección pública, hacían pequeñas proyecciones para gente famosa y de recursos. Y es así como en 1895, en París, los hermanos Lumiere hicieron su primera proyección pública y cambiaron al mundo para siempre. Aunque en realidad esta no fue la primera proyección pública, si fue la de mejor calidad, por eso se les atribuye este logro a los hermanos Lumiere.

Uno de los cortos que los hermanos proyectaron ese día fue el de un tren llegando a una estación. Cuenta la leyenda que el público, al presenciar esta experiencia tan realista, salió corriendo en terror por el miedo que causaba ver a un tren de frente acercándose hacia ellos. Ahora probablemente esto haya sido falso por el simple hecho de que las películas o imágenes en movimiento no eran algo nuevo, sino que ya han estado en el mercado por lo menos por 1 año y también porque las personas estaban conscientes de que era algo falso, como un truco de magia, sin mencionar que se solían hacer proyecciones de imágenes quietas en los teatros.

Pero, aunque los Lumiere hayan inventado el Cinematógrafo, lo que les da tanta importancia en la historia del cine no es su ingeniería, sino el hecho de que les dieron la primera oportunidad a las personas de poder compartir una película juntos. Ver una película solos y ver una con un público, son experiencias completamente diferentes.

Hasta ahora lo único de lo que hemos hablado es de la maravillosa tecnología que eran las imágenes en movimiento, pero como toda nueva tecnología/herramienta, se vuelve aburrida si no hay nada para hacer con ella. Así es, ahora que sabemos de lo que es capaz esta nueva tecnología, los cineastas deciden empezar a contar historias a través de ellas, es entonces cuando entra un genio en escena llamado George Melies.

Melies nació en París, Francia, en 1861, el saltó a la fama siendo mago. Melies entretenía al público con ilusiones, disfraces creativos, sets bien preparados, personajes variados y sobre todo historias atrapantes. Melies era muy famoso, tenía su propio teatro donde hacía de director, productor, escritor y se encargaba de los efectos especiales. Él fue uno de los invitados a una de las proyecciones privadas de los hermanos Lumiere.





Melies quedo tan impactado que le quiso comprar a los hermanos una de sus invenciones, pero como era de esperarse los Lumiere le dijeron que no. Pero esto no detuvo a Melies, él en su cabeza ya estaba imaginando lo que esto podía ser para los efectos especiales del teatro y las películas que podía hacer con estos mismos. Melies compro entonces un Animatografo, un proyector creado en gran Bretaña en el año 1896. El logró diseccionar este instrumento para convertirlo en uno que pudiera hacer lo mismo que hacia el Cinematógrafo. Al poco tiempo Melies ya estaba en su casa grabando y proyectando sus propias películas.

Melies graba lo mismo que Edison y los hermanos Lumiere filmaban, sketches, trucos de magia y la vida cotidiana. Es entonces cuando un accidente cambia por completo la vida de las películas.

Un día mientras Melies estaba en parís filmando la calle, su cámara se queda trabada, golpeando para arreglarla esta vuelve a funcionar y Melies sigue filmando como si nada hubiera pasado. Cuando él proyecta esa película en su casa algo increíble se puede ver, en la proyección se muestra una imagen de las calles de parís, con chicos saltando, carrozas y la gente caminando, de repente en un parpadeo toda la imagen cambia, los chicos se transforman en hombres adultos, la carroza es reemplaza por un autobús y las mujeres se transforman en hombres.

En seguida Melise se había dado cuenta lo que había pasado, cuando su cámara se trabó dejo de filmar por unos segundos y cuando él la arreglo volvió a filmar. Cuando la película se vio proyectada las dos "tomas" se unieron como si fuera una sola, sin ningún tipo de retraso entre las dos, es así como con un simple accidente se descubre lo que es el principio de la edición.

Claro que todo esto fue el comienzo, es entonces cuando Melies decidió experimentar mucho más con este artefacto. Dejando toda la parte física y química de lado, Melies logro desarrollar varios efectos en la cámara, como poner una imagen sobre otra o poder duplicarla, todos estos efectos se generaban en la cámara mientras filmaba ya que todavía no existía la edición después de la filmación.

Sumando estos efectos de cámara con su habilidad con la magia, sus sets tan complejos, sus disfraces excéntricos y sus historias, Melies, en 1902, crea la primera película con efectos especiales llamada "Un viaje a la luna" basada en una novela de Julio Verne. La película duraba 14 minutos y contaba la historia de un grupo de científicos que viajan a la luna, durmiendo debajo de las estrellas, peleando contra alienígenas y regresando triunfales a la tierra.

"Un viaje a la luna" no solo amplió las posibilidades de hasta donde se puede llevar al hombre, sino que demostró que las personas podían prestarle atención a una película por lo menos por 14 minutos.

Obviamente esta obra maestra fue un increíble éxito y marcó un antes y un después en el mundo de la cinematografía, hasta se podría decir que fue la primera película hecha. Toda esta época hasta Melies es conocida como "The Cinema of Attractions" donde el simple hecho de la existencia del cine y esta tecnología era suficiente como para vender entradas.

Hoy en día este tipo de situación se puede comparar con la de la realidad virtual donde el simple hecho de que exista es suficiente como para venderla, aunque realmente todavía no hay una experiencia que nos haga apreciar las posibilidades con esta nueva tecnología. Así que como he dicho antes, las personas se aburren muy rápido de las herramientas y aunque los efectos visuales de Melies fueron increíbles para la época, verlo tantas veces se volvía aburrido y repetitivo, la gente, como siempre, quería más.

Ya para 1903 las películas se enfocaban más en contar historias interesantes y tener personajes empáticos, que, en asombrar a los espectadores con efectos visuales, es entonces cuando Edwin Porter entra al mundo del cine. Porter era un estadounidense que viajaba por todo América proyectando Actualites para numerosos públicos. El trabajo de Porter también incluía elegir un gran número de estos documentales, elegir un orden de aparición, poner diferentes transiciones entre ellos y así crear películas largas en cuanto a duración. En 1899 Porter deja de viajar y se instala en Nueva York donde trabajaría en un rol importante para uno de los estudios de cinematografía de Edison.

Parte de su trabajo era la edición de los videos, y al igual que el accidente de Melies, Porter, a través de varios experimentos, consiguió desarrollar nuevos efectos y técnicas a la hora de editar una película. Uno de esos efectos es conocido como "acción paralela" y se sigue usando hoy en día en todos los medios audiovisuales. La acción paralela consiste en cortar una escena con otras que no tengan relación entre ellas, el cerebro entonces entiende que esas escenas están pasando al mismo tiempo en el universo de la película. Un ejemplo es el de la película *Misery* (1990) donde vemos al personaje principal intentando escapar de la casa, mientras la dueña está regresando hacia la misma.

En este caso es usado la técnica de acción paralela para crear suspenso, donde vemos la situación de los dos personajes (el escapando, ella llegando) los cuales están accionando al mismo tiempo en el universo de la película. Las primas películas que utilizaron este tipo de edición fueron "Life of An American Fireman" y "The Great Train Robbery" en 1902 y 1903 respectivamente.

Pero ese no sería lo único que Porter le ofrecería a la industria del cine, el fue uno de los primeros directores que empezó a mover la cámara durante la toma. Hasta ese entonces las tomas eran todas estáticas y solo se podía ver lo que la cámara captaba en la posición en la que se encontraba (a menos que la cámara se cambie de lugar y se haga una toma nueva) Con esta técnica, Porter, podía revelar información a la audiencia de manera gradual, manteniendo al espectador en suspenso.

Estos son unos ejemplos de lo que Porter le aportó a la cinematografía, pero lo que él hizo en realidad es empezar una serie de reglas de como contar una historia a través de este medio que recién estaba creciendo.

Ahora que el séptimo arte era algo más común globalmente la palabra “película” empezaba a sonar cada vez más fuerte en el mercado. Para poder hacer una película, proyectarla y obtener ingresos, primero se requería de un estudio donde la película pueda ser filmada y editada. Después estaba la distribuidora la cual se encargaba de repartir las copias de las películas a la audiencia y los cines. Finalmente tenemos el lugar de exhibición, estos se encargan de proyectarle las películas a la audiencia por el precio de una entrada. Por lo tanto, de 1907 a 1913 las desarrolladoras de películas tenían un gran poder en el mercado, las personas estaban hambrientas de películas y los estudios desarrollaban cada vez más rápido las películas. De hecho, el proceso se convirtió en escribir la película, filmarla, editarla, distribuirla, proyectarla y volver a repetir, tan rápido y frecuentemente como se pudiera.

Todo se trataba de cantidad y no de calidad, si la película resultaba ser buena, eso era un punto a favor, pero no era el objetivo principal, no había ningún tipo de experimentación y se tenía que seguir el proceso al pie de la letra.

A pesar de esto, el mercado de películas siguió creciendo exponencialmente, la gente cada vez pedía más y los directores trabajaban lo más rápido posible para satisfacer. La parte curiosa es que también robaban, ya que todas las películas que se creaban se consideraban del dominio público, la gente podía copiarlas sin tener algún tipo de consecuencia legal. A este punto se generaron las llamadas “Patent Wars” o guerras de patentes en castellano. Fue una época donde muchos cineastas e inventores intentaban patentar todo lo que pudieran en relación al cine. El más conocido de estos era nada más y nada menos que el señor Thomas Edison.

Pero él no era el único, su asistente W.K.L Dickson intentaba igualmente ganar sus derechos sobre las invenciones. Edison logró demandar a cineastas, estudios y a su ex asistente 20 veces en menos de un año, pero luego se dio cuenta que toda esta lucha era una pérdida de tiempo y dinero, ya que cada vez empezaban a aparecer más estudios y más cineastas. Finalmente, Edison logró agruparse con Dickson y otros 8 estudios para formar “Motion Picture Patents Company” (MPPC) un monopolio de producción y distribución de películas. En lugar de vender las películas el MPPC las rentaba a los distribuidores y lugares de exhibición, quedándose así con los derechos de las mismas.

Esto les daba control total de los productos que realizaban. A todo esto, los cineastas independientes no se quedaron callados, ellos formaron sus propios grupos de resistencia contra Edison y decidieron mudar sus estudios tan lejos de Nueva Jersey como sea posible, terminando así en Hollywood, California.

Finalmente, en 1918, la corte suprema de los Estados Unidos decide terminar con el monopolio de Edison haciendo que la MPPC se separe.

Después de todos estos conflictos las películas empezaron a cambiar y las primeras Features comenzaban a surgir. Una Feature es una película con un tiempo de corrida tan largo que puede ser considerado la película principal en un programa. Este tiempo, usualmente, iba de 70 a 130 minutos. Durante el monopolio de la MPPC solo se veían película de duración de 16 minutos máximos, entonces algunos cineastas decidieron hacer películas de mayor duración, pero divididas en dos o más partes. Es así como en la industria se empezó a ver la posibilidad de películas de una mayor duración y películas como las que se disfrutan hoy en día. La persona detrás de la popularidad de las Feature y el modo de storytelling que tienen las películas modernas, es D.W. Griffith.

Griffith fue un fallido actor de teatro que se enamoró con la producción de películas y empezó a grabar las suyas, a tal punto que logro hacer más de 450 en 10 años. Griffith logro muchas innovaciones de como poder filmar y editar una película, tomando en cuenta las reglas que Porter había creado. Griffith empezó a usar "inser shots" (tomas de cercanas de objetos claves), Flashbacks (visiones del pasado de los personajes) y logró nuevos métodos del uso de "acción paralela". Es entonces cuando Griffith presenta su película "Birth of a Nation", esta película se convierte en el nivel de calidad standar a la cual el resto de las películas tiene que llegar, llegó a ser tan exitosa que las cineastas ya no tenían más problemas con hacer Features. Birth of a Nation fue una película que también fue considerada racista y fue muy polémica.

En cuanto al resto del mundo las cosas no eran muy diferentes, la primera guerra mundial se estaba acercando y el cine se convertía en un medio importante de comunicación. Los alemanes se dieron cuenta que las películas que producían no estaban a la altura de las producidas en el resto del mundo, como Estados Unidos, Francia o Italia.

Para 1917 la milicia alemana tomo control de todos los estudios de producción de películas alemanas y las puso bajo un estudio cinematográfico general llamado Universum Film-Aktien Gesellschaft (UFA). La idea de esto era poder reunir todos los recursos cinematográficos que disponía el país, para poder crear películas nacionalistas con propaganda alemana. Algo que ayudaría a ganar la guerra. Si bien Alemania termino perdiendo, al final de 1920, esta tenía la única industria cinematográfica en el mundo, capaz de poder competir con Hollywood. Las primeras películas producidas por Alemania después de la guerra eran llamadas Kostumfilms que tenían el enfoque de distraer a la audiencia de la desastrosa economía que se estaba viviendo. Aunque UFA había absorbido a todos los estudios cinematográficos grandes y pequeños, algunos independientes lograron sobrevivir.

El más importante era llamado "Decla" y no podía competir con UFA en cuanto a recursos y producción, por lo tanto, los productores sabían que tenían que hacer algo diferente. Así crearon una película que cambiaría la historia del cine para siempre, esta se llamaba "The Cabinet of DR. Caligari". Lo que hizo que esta película sea tan importante es el uso de "Mise-en-scene", esto consiste en el arreglo de las cosas que aparecen en frente de la cámara y se refiere a todo lo físico, como el set, los disfraces, el maquillaje, los actores, la iluminación, etc.

Todo esto estaba presente en películas anteriores, pero el cambio fue de usar el Mise-en-scene de manera surrealista en lugar de manera realista, haciendo que toda la imagen se vea distorsionada y saquen de comodidad a los espectadores. Y en esta película podemos apreciar al máximo lo que es conocido como el expresionismo alemán. Vale mencionar que la distorsión de la imagen no fue lo único que hizo que esta película cambie el curso del cine, sino que también ofrecía un diferente punto de vista a lo que se ha visto hasta el momento y un impactante cambio al final de la trama.

Otras películas importantemente influyentes del expresionismo alemán son "Metropolis" y "Nosferatu", estas dos tomaron mucha influencia de "The Cabinet of DR. Caligari" y se convirtieron en clásicos del cine Alemán. Finalmente en 1933 la industria Alemana de películas cae exponencialmente al no poder vender sus películas al exterior a causa de impuestos, es así como Hollywood aprovecha y llena Alemania con sus propias creaciones.

Volviendo a 1918, Rusia estaba pasando por un proceso parecido al de Alemania. El nuevo gobierno ruso tomó control de todos los estudios del país combinándolos para crear uno solo llamado Narkompros.

Sorprendentemente (a causa del gobierno anterior) los rusos no tenían recursos para producir sus propias películas, así que decidieron estudiarlas. Es así como se crea la primera escuela de cine en el mundo en el año 1919, llamado "State Institute Of Cinematography" y uno de los profesores más importantes de la escuela era, Lev Kuleshov. Kuleshov creó una de las técnicas más usadas en los medios audiovisuales hoy en día. El conocido Efecto Kuleshov consistía en demostrar lo que el personaje sentía, solamente con imágenes. Kuleshov entonces muestra un plano de un hombre sin expresión alguna, luego corta a una sopa y luego corta al hombre de nuevo. Cuando Kuleshov le pregunta a la audiencia que era lo que el hombre sentía, todos dijeron que hambre. Gracias a este tipo de experimentos, los rusos trajeron al mundo del cine, los montajes. Pero no había solamente un solo tipo de montaje, sino que había una gran cantidad, algunos ejemplos de ellos eran el "Montaje Intelectual" (mostrar dos imágenes que no tienen relación para crear una tercera idea en la mente del espectador), "Total Montage" (Dos o más tomas de tono o temática similar para fortificar una idea), "Metric Montage" (Cambio de toma siguiendo un mismo ritmo sin importar lo que se este mostrando), "Rhythmic Montage" (Cortes haciéndose al ritmo de la música) y finalmente "Overtonal Montage" (es la combinación de todos los montajes anteriores).





Una vez que los rusos consiguieron recursos, estos lograron crear películas que muestren una realidad ficticia como propaganda para el comunismo llamado así "Socialismo Realista".

Mientras que en Alemania se estaba formando el expresionismo alemán y en Rusia se hacía propaganda soviética, en Estados Unidos Hollywood se perfilaba a ser el líder mundial en la industria cinematográfica, en la conocida "Era dorada del cine mudo". La razón por la cual Hollywood se encontraba en California era por su clima esplendoroso, su gran variedad de ecosistemas y (como ya había mencionado anteriormente) estaba sumamente lejos de Thomas Edison, que se encontraba en Nueva Jersey.

Hollywood estaba dominado principalmente por 3 grandes estudios, Loew's inc., First National Pictures y Famous Players Lasky Corporation, que próximamente se convertiría en Paramount Pictures. No solamente eran las empresas más grandes de la industria en el momento, sino que esto les daba poder para tener control total sobre las películas que producían, desde el estilo y el tipo de actuación de los actores, dejando muy poco lugar a la expresión.

Muchos cineastas tenían que decidir si seguir las ordenes de los estudios o abandonar sus carreras. Pero gracias a esto 4 de las figuras más importantes de la industria se unieron para formar "United Artist" con el objetivo de darle más control sobre las películas a los artistas y concebirles un mejor porcentaje de las ganancias. Las 4 figuras que se unieron para formar esta entidad fueron Douglas Fairbanks, Mary Pickford, D.W. Griffith y el muy conocido Charlie Chaplin.

Fue durante finales de esta época donde los estudios eran comprados, fusionados y separados para formar las grandes empresas que conocemos hoy, como Metro Golden Mayer, Fox, Universal, entre otras. Entonces es cuando Thomas Ince entra al mundo del cine. Thomas al igual que Griffith fue un fallido actor de teatro que empezó a filmar sus propias películas y hacía por lo menos 150 de ellas por año.

Pero a diferencia de Griffith, Ince no aportó de manera artística como contar mejores historias o nuevas técnicas de filmación, sino que su mayor contribución fue la de organizar de mejor manera la producción de una película. Fue Ince quien dividió las tareas de la creación de una película en diferentes trabajos o roles, el escritor, el director, el editor, el productor y el estudio que controlaba todo el proceso, y hasta hoy en día este sistema se sigue usando.

Mientras tanto el público estaba preocupado por este medio tan poderoso que desafiaba la moralidad, acusando que se promovía el materialismo, cinismo y licencia sexual. Esto es algo que siguió afectando al mundo durante los próximos años, ya sea por películas, música o videojuegos. Pero la pregunta era ¿Son los medios los que causan los problemas sociales, o son solo un reflejo de los mismos? Es entonces cuando varias figuras de la industria se forman para crear la "Motion Picture Producers and Distributor of America" o MPPDA.

MPPDA contrato a un político retirado llamado Will Hays, y ya para 1930 Hays público el “Motion Picture Production Code” también conocido como “Hays Code”, este consistía en un catálogo de cosas que los cineastas podían mostrar y no podían mostrar en la pantalla. Lo interesante es que el código también decía que se podía implementar algo llamado “Value Compensention” donde había una cierta libertad para mostrar el lado malo de la sociedad y actitudes poco éticas mientras que al final la moralidad y los valores triunfaran.

Si bien todo lo que venimos viendo hasta ahora son películas mudas, no significa que desde el principio no se intentó incorporar sonido. Cuando Edison y Dickson habían inventado el Kinetoscopio y el Kinetografo, también habían creado el Kinetofono, pero este nunca funcionó por la cantidad de trabajo y problemas que llevaba utilizarlo.

Desde entonces se buscaba poder incorporar sonido sincronizado a las películas, pero para hacer eso se tenía que tratar un montón de temas. Uno de ellos era la sincronización, al principio no existía la posibilidad de editar video por lo tanto tener que agregarle sonido era imposible. Otro tema a tratar eran los micrófonos, para la época los micrófonos eran muy caros, pesados, lo cual los hacía difícil de transportar y sin mencionar que lo que grababan no era de muy buena calidad. Para poder grabar y escuchar audios, se requería de energía eléctrica, por lo tanto, eso indicaba que los estudios tenían que gastar mucho más dinero en recursos.

Y por último también había que amplificar el sonido para que todos pudiera escucharlo, pero trágicamente la tecnología de la época simplemente no estaba a la altura de tales exigencias. A partir de 1906 se intentó grabar el sonido dentro de la película y sorprendentemente lo lograron hacer, pero no con una sola tecnología, sino que varias técnicas alrededor del mundo surgieron, principalmente de parte de Eugene A. Lauste (que trabajo para Edison y Dickson) Lee de Forest y un grupo de ingenieros Alemanes.

Para 1922 la tecnología ya era suficiente para poder producir las primeras películas con sonido sincronizado, pero aun así eran muy escasas ya que la tecnología seguía siendo muy nueva. Hollywood tampoco estaba listo para aceptar el sonido, creían que las “Talkies” (así es como se llamaban en la época) eran una popularidad pasajera y que no iba a triunfar, sin mencionar que con las películas mudas generaban muchísimos ingresos.

Luego del sonido en película una nueva tecnología se desarrolló una que podía grabar la imagen y el sonido por separado, si bien todos los estudios dijeron que no Warner Brothers fueron los primeros en probar esta tecnología. En esa época el estudio era un chico que quería entrar en las grandes ligas, entonces tomaron el riesgo de ser los primeros en reproducir sonido sincronizado en sus salas.



La primera película con sonido que Warner Brothers había proyectado se llamaba "Don Juan" y esta fue un éxito alrededor de todo el mundo, dándole pie a otros estudios para intentar hacer lo mismo.

Aunque la nueva era de sonido se estaba acercando, eso no significaba que todos iban a salir bien parados, los actores, por ejemplo, hasta entonces solo tenían que actuar sin tener que decir alguna palabra, cual el sonido llegó muchos no se pudieron adaptar al cambio, ya sea por un tono de voz gracioso o pronunciaciones.

Para 1927 el cine ya estaba repleto de sonido en el cine, nuevos géneros como los musicales fueron emergiendo, películas de monstruos como King Kong se hicieron más populares ya que el sonido generaba más tensión y las animaciones de Walt Disney empezaron a incluir números musicales.

Luego de la gran depresión de los años 30 en Estados Unidos, la economía recibió un gran golpe, pero ese no fue el caso de Hollywood. Durante y después de la gran depresión la industria cinematográfica creció exponencialmente, resulta que la gente quería ir a ver películas para alejarse de la cruda realidad que estaban viendo, y el precio de las entradas eran más baratas que el teatro o los conciertos, así que no tenían problemas en gastar en cine, dando paso al principio de la era dorada de Hollywood.

Hollywood estaba esencialmente dominado por 5 grandes estudios, todos diferentes, con su propia reputación y estilo de películas. El más grande de esos 5 era Metro Golden Mayer o MGM, este se encargaba de grandes producciones musicales, dramas y adaptaciones literarias, algunas de sus películas más famosas en la época fueron El Mago de Oz, Lo que el viento se llevó y Mutiny on the Bounty. Luego estaba Paramount Pictures, esta le daba más libertad a sus directores para que le den a sus películas su propio estilo, así surgieron Shanghai Express, The sing of the cross y Morocco. Warner Brothers era conocida como el estudio de la clase obrera y se enfocaban principalmente en dramas de baja producción, gánsters y musicales situados en la gran depresión, algunos ejemplos de sus películas son The Public Enemy y Footlight Parade.

Otro estudio era 20th Century Fox, que era conocido por sus famosos directores que ganaban premios constantemente, alguna de sus películas eran The Grapes of Wrath y How Green Was my Valley. Y finalmente, RKO, se encargaba principalmente de musicales, pero expandieron y experimentaron un poco más, sacando películas de comedia como Bringing Up Baby, películas de monstruos como King Kong y una de las películas más famosas del mundo y considerada por muchos la mejor de la historia Citizen Kane.

¿Se acuerdan que he dicho que el sonido intento incorporarse junto con las películas desde el principio? Bueno lo mismo sucedía con el color. Las primeras técnicas se trataban en pintar cada uno de los frames, un proceso muy tedioso que se tenía que repetir por cada copia de la película.

Otro tipo de técnica era teñir de un solo color la imagen, dependiendo de la actitud que la escena tenía, por ejemplo, un tono azul para representar la tristeza, a esta técnica se la llamo Toning.

Para 1925 todas las películas de Hollywood estaban pintadas, ya sea por Toning o por la pintura individual en cada frame, esto estaba bien, pero los colores eran demasiado artificiales. Luego, en 1922, llegó el Tecnicolor, una empresa que creó una cámara que podía grabar dos lados separados de negativo en la película, esta tenía que ser tratada con químicos especiales, pero el resultado era color en la película. Tecnicolor seguiría experimentando hasta que llegaran con el resultado de crear 3 negativos, uno rojo, uno azul y el otro verde, para que cuando estos 3 se unieran químicamente el resultado sea los colores más vibrantes y precisos que se vieran en el cine. Para 1932, este proceso era tan bueno que Tecnicolor seguiría dominando el mercado (con un monopolio) por los siguientes 20 años.

Entre 1930 y 1950, los grandes estudios de Hollywood siguieron un modelo y estructura de película, donde el bueno siempre ganaba, a esto se le llamo "Classical Hollywood Cinema". Con esta fórmula lograron producir una gran cantidad de buenas películas, pero también producían 600 por año aproximadamente, para mitad de 1940 la audiencia estaba aburrida y buscaba algo nuevo. El primer movimiento, después de la segunda guerra mundial, fue el Neorrealismo Italiano. La primera película bajo este movimiento fue "Rome: Open City" filmada en la destrozada capital de Italia después de la segunda guerra. Esta cuenta la historia de varios personajes viviendo debajo del mando nazi. En la película se mezclan actores con personas reales, una trama que va de personaje a personaje, muertes inesperadas y shockeantes y un final ambiguo. Rome: Open City fue un total éxito y eso fue porque la película no seguía el modelo tradicional del Clásico Hollywood y no se parecía en nada a las películas que ellos producían.

Pero el Neorrealismo Italiano no era el único movimiento que se estaba generando, pronto llegaría la Nueva Ola Francesa. Esta consistía en hacer películas con equipo ligero y poco personal. Solían utilizar mucho la luz que proveía la naturaleza o la reluciente ciudad de noche, los argumentos solían ser espontáneos y absurdos, humor irrelevante e insinuaciones a la sexualidad.

La idea principal de todos estos movimientos es la de mostrar la vida después de la segunda guerra mundial y Francia e Italia no fueron los únicos, alrededor del mundo se estaban formando movimientos parecidos para competir contra Hollywood. Mientras tanto en Estados Unidos los grandes estudios tuvieron que dejar ir los cines que poseían y enfocarse solamente en la producción y distribución de las películas. Esto fue así porque se consideraba que tener poder sobre el estudio, la distribuidora y el cine era un monopolio. Esto le dio la oportunidad a los cines de mostrar las películas que quisieran y no solamente la que los grandes estudios querían mostrar, es entonces como se da la oportunidad de batallar contra el sistema de los grandes estudios.

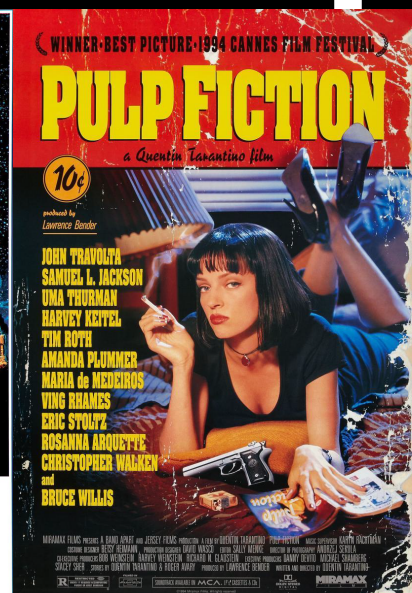
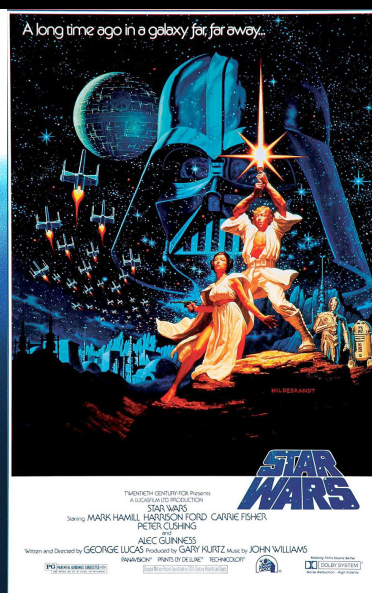
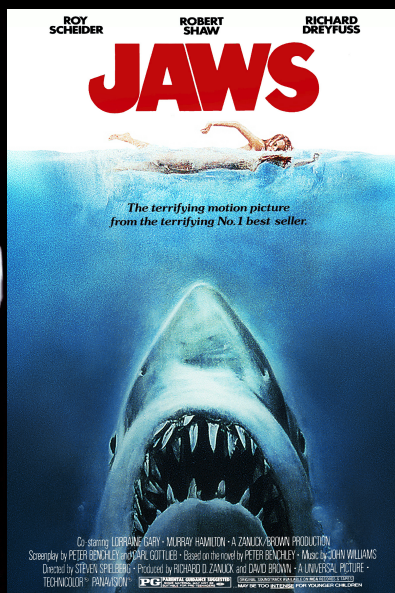
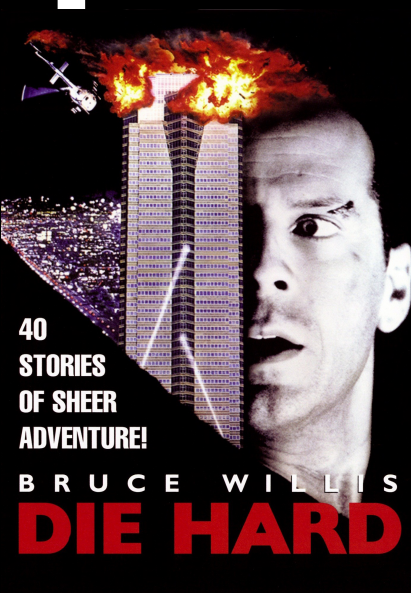
. Es así como salieron películas como "Bonnie and Clyde" que tenía el objetivo de ser una película americana en el estilo de la Nueva Ola Francesa. Bonnie and Clyde fue un éxito y si bien estaba producida por Warner Brothers esto dio paso a una gran cantidad de películas independientes, películas hechas fuera de los grandes estudios, esto también probó que películas únicas y originales también podían producir dinero.

Entonces empezó la era de "New Hollywood Cinema" donde los estudios les daban producción a los nuevos independientes directores de cine y duro de 1969 a 1980. Esta era terminó por la razón de que los directores independientes cada vez pedían más dinero y esto ponía más presión en ellos para que la película triunfe, por cada película exitosa, había una que le iba tan mal que arruinaban a los estudios como fue el caso de "Heavens Gate". Al mismo tiempo Steven Spielberg y George Lucas crearon películas como "Jaws", "Star Wars" e "Indiana Jones". En este mismo orden, estos fueron los primeros Blockbusters (películas que eran tan exitosas que las filas sobrepasaban la cuadra).

Los inesperados éxitos de estas películas alejaron a Hollywood de las películas más riesgosas y personales. Para colmo, los estudios estaban siendo comprados por empresas aún mayores y ahora se tenía que satisfacer a accionistas, consultar con departamentos de marketing y considerar el riesgo de la creación de la película. Hasta entonces las películas siempre habían sido una mezcla entre arte y mercado, pero esta época cambiaría el balance para siempre.

Durante los años 80 los estudios se enfocaban en crear películas que pudieran ver la mayor cantidad de personas, así surgieron "E.T.", "Volver al Futuro", "Die Hard" y "Dirty Dancing" entre otras. En los años 90, surgieron muchos directores independientes que trabajaban para pequeñas empresas dedicadas a ese tipo de películas, así es como "Pulp Ficción" entre otras demostraron que todavía hay éxito en películas arriesgadas.

Desde entonces la fórmula no ha cambiado mucho, las producciones dependen de cuanto se estima que va a ganar la película y las películas independientes son celebradas, principalmente, en eventos y si llegan a ser populares pueden llegar a tener un release en cine. Hoy en día también existen servicios de streaming con su propio contenido original, como es el caso de Netflix, Hulu o Amazon, entre otras.







# LOS VIDEOJUEGOS

# 2 - LOS VIDEOJUEGOS

Antes de meternos más adentro con el tema de videojuegos primero tenemos que contestar una pregunta muy básica y esa es ¿Qué es un Juego? Bueno, en este caso internet dijo lo siguiente “Actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometiéndose a reglas” Ahora si bien eso es verdad, los juegos no necesariamente requieren de otra persona para jugar, muchísimos de ellos se juegan de a 1 persona como es el caso del solitario. Otra definición interesante y que complementa la anterior es “Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita una capacidad o destreza”.

Si bien Internet es un gran lugar para buscar información vamos a ver que dice alguien que forma parte de la industria desde hace mucho tiempo Chris Crawford, un diseñador de videojuegos. Chris dice que cualquier actividad de entretenimiento es algo jugable, eso quiere decir que cualquier actividad en la que te entretengas califica como algo jugable. Esto a su vez está dividido en dos partes, algo jugable con una meta y algo jugable sin una meta, y Crawford establece que cuando hay una meta esto se convierte en un reto. Crawford también divide a los retos en dos partes, los retos que no requieran de la actividad de otra persona o jugador entonces se convierten en un puzzle o rompecabezas y los retos que requieran la participación de otro jugador se convierten en conflictos. A su vez, el conflicto también está dividido en 2 partes, una es competición y la otra es juego, la diferencia entre las dos es que en la competencia los participantes no interactúan o interfieren con los otros participantes y en el juego si. Un buen ejemplo de competición es la de patinaje artístico, donde los participantes no tienen forma de intervenir con los otros, aunque todos patinan para ganar.

En cambio, juegos como Mario Kart, donde el objetivo es llegar a la meta en una carrera, es considerado un juego, ya que hay muchísima intervención de los otros participantes para llegar primeros, intentando hacer que el otro jugador vaya bajando de puestos. Es más, los otros participantes no necesariamente tienen que ser otras personas, para considerar que estas jugando un juego, sino que la computadora o la inteligencia artificial (AI) puede cumplir esa función, incluso mejor que un humano.

Ahora que hablamos bien de que se trata un juego, veamos cómo estos afectan al mundo y en que sentido, tomando principalmente los videojuegos como ejemplos. Nuevas tecnologías hoy en día permiten que los videojuegos lleguen cada vez a más personas y estos varían diferentes precios, para diferentes personas, yendo de 100 dólares a ...bueno 0, ósea, gratis y la industria de videojuegos cada vez está creciendo más, llegando a generar más dinero que el cine y las series. Se calcula que en Estados Unidos hay un total de 145 millones de jugadores, 37% de ellos tienen una edad mayor a la de los 36 años y un 18% son menores de 18 años. Los juegos son parte de la vida diaria de muchos, jugando un total de 22hs de videojuegos por semana.

Que es el equivalente de ver todas las películas de Harry Potter (contando Animales Fantásticos) una vez por semana.

Bien, ya establecimos que la industria de los videojuegos es grande y va creciendo, siendo también parte del día a día, pero eso no termina ahí, ya que hoy en día esto también va creciendo en los estudios y la vida laboral, hoy en día hay universidades con carreras dedicadas exclusivamente a videojuegos y hay personas en redes sociales que viven de jugar de ellos, siendo ese su principal trabajo. También hay jugadores profesionales de videojuegos que participan en torneos mundiales todos los años, llamados Esports (deportes electrónicos). Pero esto no termina acá, sino que algunos juegos, principalmente juegos online masivos, brindan mucha información a científicos y analistas en distintas disciplinas. Esto quiere decir que sociólogos pueden estudiar como las personas forman grupos y economistas pueden verificar que su modelo económico que plantean pueden llegar a funcionar.

Como ejemplo, en 2005 una plaga azotó el juego de World of Warcraft (WOW), un juego masivo online donde las personas crean sus propios personajes, interactúan con otros y tienen aventuras. Los programadores habían incluido una misión donde los jugadores tenían que derrotar a un jefe final llamado Hakkar. Hakkar tenía una habilidad llamada "sangre corrupta" que infectaba a los jugadores matándolos gradualmente, esta habilidad o magia era intencionalmente contagiosa, pero solamente dentro de la misión. Resulta que la sangre corrupta logro salir de la misión, cuando algún personaje infectado salía de la misma, es así como de a poco se fue propagando en todo el mundo dentro del juego. Es entonces cuando de a poco las ciudades más grandes y pobladas, contando algunos pueblos, fueron abandonados rápidamente por los jugadores que se refugiaban en lugares rurales, evitando contacto con otros jugadores. De repente las ciudades más importantes estaban completamente vacías y llenas de cadáveres de jugadores. Es entonces cuando la ciencia se interesó en el juego, los científicos comparaban la sangre corrupta con patógenos de la vida real como la influenza. Pero no fueron los únicos, sino que los expertos en terrorismo también pudieron investigar, ya que había jugadores que intencionalmente buscaban a otros para poder contagiarlos, así es como estudiaron como se producen las ventas de patógenos en la vida real. Finalmente, los desarrolladores tuvieron que resetear todos los servers y empezar desde 0.

Otro concepto para incluir a la hora de videojuegos es el de la Gamificación. Esto se trata de recompensar a jugadores por esfuerzos ajenos a los objetivos ya planteados por el juego. Estos sistemas probaron ser muy motivadores para las personas, así que se decidió implementar en escuelas y trabajos. Por ejemplo, algunas escuelas dan medallas a alumnos que pasen cierto examen o hagan cierta tarea, algunas aplicaciones de Fitness o ejercicios dan medallas por caminar cierta cantidad de pasos al día.

Sin embargo, todo esto es rasgar la superficie de los beneficios de los videojuegos, hay estudios que indican que jugar aumenta significativamente las funciones cognitivas, la percepción y el control motriz, generando también más materia gris y aumento de la conectividad del cerebro. Otros estudios en hospitales de Florida indican que los cirujanos que juegan por lo menos 3 horas a la semana cometían 37% menos cantidad de errores y eran 27% más rápido que los cirujanos que no jugaban. Y así con casos en psicología, ciencia y medicina.

## EL PRIMER VIDEOJUEGO (1947-1977)

Ya hablamos de la importancia de los videojuegos y lo grande que es la industria, pero ahora veamos como surgieron. Naturalmente la invención de los videojuegos vino con la computadora. En los años 40 aparecieron las primeras computadoras como Colossus (contruida en la segunda guerra mundial para descifrar códigos nazis) y Anianc (la primera computadora reprogramable). Ahora si bien estas computadoras ocupaban habitaciones enteras y solo eran usadas por el gobierno, la milicia y las universidades, los primeros videojuegos empezaron a surgir. Los videojuegos esencialmente son juegos reproducidos en una computadora el cual es proyectado en una especie de pantalla.

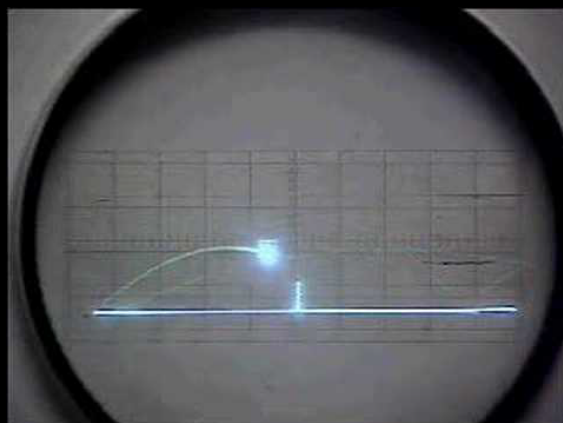
El primer videojuego conocido por el hombre fue el “Cathode-ray Tube Amusement Device”, construido en 1947, justo después de la segunda guerra mundial, por un profesor de física y pionero de la televisión, Thomas T. Goldsmith. El Cathode-ray Tube Amusement Device, consistía en disparar un rayo de luz en un Osciloscopio que disimulaba ser artillería, y cuando el rayo alcanzaba su “objetivo” se desenfoaba creando la ilusión de una explosión. Esto le daba la sensación a los jugadores de que controlaban misiles que destruía objetivos. Sorprendentemente esto era lo suficientemente divertido como para poder llegar a venderlo, pero la producción era demasiado cara, así que el público nunca pudo disfrutar de este juego. Mas tarde en 1951 en gran Bretaña, el mundo pudo apreciar por primera vez el “Nimrod”. Esta fue una de las primeras computadores construidas y diseñadas específicamente para jugar un juego llamado NIM, pero esto realmente no importaba, lo que era tan importante para los creadores de Nimrod era el concepto de que las personas podían públicamente interactuar con una computadora y demostrar de que no solo servían para descifrar códigos nazis, sino que también podían ser divertidas. La Nimrod fue una computadora que inspiró a muchos científicos a explorar más sobre el tema y uno de esos científicos fue A.S. Douglas. En 1952 Douglas desarrollo un juego grafico llamado OXO, que era básicamente un Ta-Te-Ti o Chik-Chak-Chow. Este juego fue considerablemente importante por ser uno de los primeros videojuegos en utilizar la inteligencia artificial, la computadora no estaba previamente programada, sino que actuaba según lo que la persona decidía hacer en el momento.



Pero por ahora todo lo que se estaba viendo era la interacción entre máquina y hombre con juegos de por medio, pero a partir de 1958 es cuando los videojuegos se van a considerar para puro entretenimiento. William Higinbotham, un diseñador de circuitos electrónicos contratado para el Proyecto Manhattan, se encontraba en un laboratorio de Nueva York cuando empezó a leer el manual para una de las computadoras que se encontraban allí, es entonces cuando descubrió que la computadora podía calcular proyectiles balísticos. En ese momento William se puso a reprogramar la computadora para desarrollar y reproducir un juego de tenis, el cual llamo "Tennis for Two". "Tennis for two" fue enseguida un completo éxito y de a poco se formaban filas de chicos para poder jugarlo, aunque el juego nunca fue comercializado demostró el potencial de los juegos para ser exclusivamente para el entretenimiento. Entonces, ya varios años después, para 1961, un miembro del Instituto Tecnológico de Massachussets o MIT llamado Steve Russell, creo lo que en disputa esta como el primer videojuego de la historia, Spacewar! El juego consistía en dos naves espaciales que intentaban destruirse mutuamente mientras eran arrastradas por un agujero negro. Spacewar! no es la gran cosa visualmente hoy en día, pero en el momento era una sensación y un éxito al punto de que el juego fue usado para los tests de las diferentes computadoras que salían al mercado. Trágicamente Steve nunca patento el juego porque creía que no había dinero en el futuro de los videojuegos.

Es en este momento de la historia cuando entre en escena Nolan Bushnell. Bushnell era un estudiante de la universidad de Utah que se hizo fanático de las computadoras cuando pudo probar una PDP-1 en su universidad, esta computadora tenía el juego de Spacewar! y a partir de entonces Nolan amo el juego y trabajar con las computadoras que pudieran correrlos. Nolan también trabajaba para una feria, donde tenía que convencer a la gente de que gastara dinero en los juegos de la misma. Después de graduarse Nolan creó su propio videojuego llamado Computer Space, que naturalmente tenía similitudes con Spacewar!. Entonces Nolan se asocia con una compañía que producía juegos de preguntas y respuestas que funcionaba con monedas, para poder lanzar al mercado una versión comercial de Computer Space. El juego estaba en un gabinete y pantalla muy atractivos hacia los ojos, pero aun así fue un fracaso vendiendo solamente 1000 unidades. Nolan entonces culpo a la compañía con la que se había asociado por el fracaso de Computer Space, así que decidió crear su propia compañía llamada Syzygy, pero al ser un nombre difícil de pronunciar y escribir decidió llamarla Atari.

Atari entonces era una muy pequeña y nueva compañía en la industria con solo un puñado de empleados, entre ellos Al Alcorn. Al era un ingeniero mecánico y científico de computadoras al cual Nolan le encargo el trabajo de crear el primer juego de Atari, más concretamente una simulación de Ping Pong o Table Tennis en inglés y en unas pocas semanas Al logra crear el prototipo del juego que sería conocido como Pong.





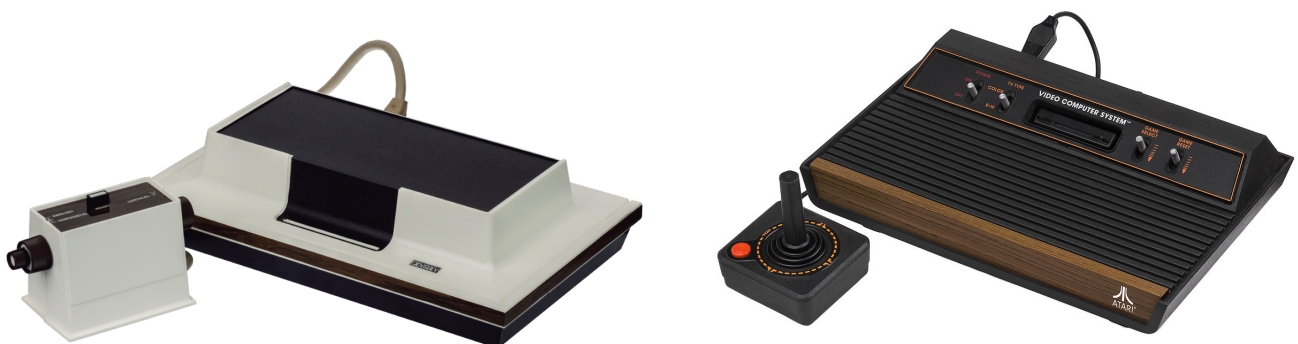
Claro que esta versión de Pong estaba incompleta y hecha con partes de la casa de Al, como la tostadora, pero era jugable, aun así, Nolan instalo el dispositivo en un bar y el éxito fue casi inmediato, la gente no paraba de hacer filas para jugar y muchos solo iban al bar por el juego.

Obviamente la producción masiva de Pong no tardó en llegar y como todo producto con éxito, los imitadores tampoco. De repente compañías que hacían juegos de Pinball, de carnavales o los que se usan la garra para agarrar un peluche, se estaban pasando a la industria de los videojuegos, sacando su propia versión de Pong. Bueno esto también paso porque para el momento, Atari no había patentado su juego y esto los afecto en sus ventas, ya que los juegos de la competencia eran exactamente iguales. Sin embargo, esto no detuvo a Atari, que ya había hecho varios contratos con los distribuidores de máquinas de monedas. Durante los años 70 Atari, no dejaba de sacar juego tras juego que fuera un éxito, pero en 1976, produce un juego tan exitoso como Pong, llamado Breakout. Breakout se trataba de golpear una pelota hacia una pared de ladrillos, cada vez que esto ocurría el ladrillo desaparecía y devolvía la pelota, el juego terminaba cuando ya no había más ladrillos o cuando el jugador no lograba devolver la pelota. El juego fue tan exitoso que inspiró a la creación de Space Invader y la compañía Apple y su computadora Apple II, gracias a que Steve Jobs también fue parte de la creación de Breakout.

Pero el éxito de Atari no paró allí, en poco tiempo ya estaba trayendo sus juegos a la comodidad del hogar, ya para 1977 Atari lanza al mercado la Atari 2600, la consola en si no fue tan exitosa muy rápidamente ya que era un poco cara (200 USD), eso equivale a 777 USD hoy en día, tampoco ayudaba que haya solamente 10 juegos disponibles. Si bien esto fue así, la Atari 2600 estaba a la cabeza de la competencia desde un punto de vista tecnológico, ya que lo que la consola trajo al mercado fueron cartuchos intercambiables, eso significaba que la gente podía jugar diferentes juegos sin tener que reemplazar la consola entera.

## PRIMERA GUERRA DE CONSOLAS (1972-1977)

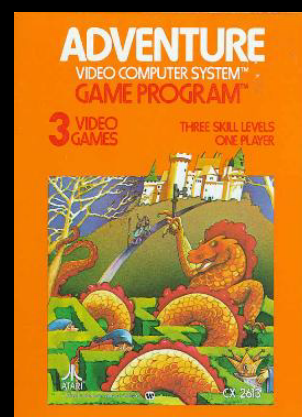
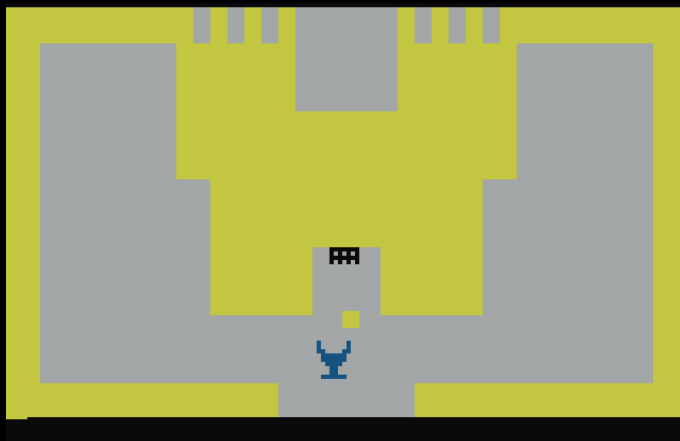
Si bien la Atari 2600 era la consola más poderosa en el momento, no fue la primera, normalmente se le otorga este honor a la Magnavox Odyssey, como pionera de las consolas hogareñas. La Odyssey fue creada por un Alemán llamado Ralph Baer, conocido como el padre de los videojuegos. En 1951, cuando Raph ya vivía en America, quiso crear un aparato interactivo para la televisión, pero no podía hacer que sus empleadores se interesaran lo suficiente en la idea. Para 1966 los precios de los televisores habían descendido mucho, eso significaba que había un total de 40 millones de Estado Unidenses con televisión en sus casas.



Es entonces cuando Ralph aprovecha y crea estemáticas para su dispositivo, los empleadores quedan tan impresionados que le asignan un pequeño equipo de empleados. Para 1967 el equipo ya tenía un juego al estilo "Pong" que era funcional (este después serviría de inspiración al verdadero Pong). Llamaron a este dispositivo "The Brown Box", entonces fueron a grandes productores, pero terminaron licenciando la consola con Magnavox, lanzando al mercado la Magnavox Odyssey en 1972. Si bien la Odyssey era una consola, no funcionaba como las que existen hoy en día, ésta en lugar de reproducir un software de videojuego en una computadora, la Odyssey tenía conexiones eléctricas en una gran cantidad de circuitos entre la consola y la televisión.

Si bien la Odyssey era simple y tenía juegos simples, también fue una revolución ya que se lanzó con elementos que se terminarían convirtiendo en estándares para el resto de las consolas hasta hoy en día. Por ejemplo, uno de esos elementos fue la pistola de luz o "lightgun", esta era una pistola comercial, sin municiones, que le permitía al jugador disparar a la pantalla del televisor para destruir sus objetivos, como una pistola de verdad. La Odyssey tal vez fue la primera consola de videojuegos hogareña y fue algo que nunca se había visto antes, pero fue rápidamente olvidada cuando Atari lanzó la Atari 2600 al mercado. Ésta fue otra consola revolucionaria que superaba ampliamente a la Odyssey, a diferencia de ésta, la Atari 2600, tenía dos Joysticks, para que dos personas pudieran jugar al mismo tiempo y los juegos tenían una mejor calidad de gráficos y eran a color.

Adventure fue uno de esos tan increíbles juegos que tenía la Atari 2600 y puso los estándares de los juegos de aventuras y exploración, siendo de inspiración para juegos como The Legend of Zelda o Tomb Raider. Adventure también fue el primer juego en tener un "Easter Egg" (mensajes o imágenes ocultas en el juego, para que el jugador las encuentre si busca bien) Esto sucedió porque en la época Atari no le daba crédito a sus diseñadores o desarrolladores (a diferencia de hoy en día que todos aparecen en créditos al final del juego) entonces uno de los empleados, Warren Robinett, creó una habitación dentro del juego que contenía su nombre, esto permaneció oculto hasta que el juego vendió millones de copias cuando un jugador escribió una carta a Atari, preguntando por ese mensaje oculto. Warren no fue despedido, pero desde ese entonces los desarrolladores ponen esta clase de mensajes o referencias o imágenes en la mayoría de los juegos que se producen, como si fuera una tradición. Pero esta no fue la única moda que la Atari 2600 puso en la industria, como muchos de esos desarrolladores no eran reconocidos, varios de ellos salieron de la empresa para crear su propia, es así como nació Activision. De repente una empresa que no era Atari estaba creando juegos para la consola y estos no eran truchos, sino que eran oficiales y aprobados por Atari.



Mientras Atari dominaba el mundo de las consolas, la compañía de juguetes Mattel decidió meterse en la industria de los videojuegos, sacando al mercado la Intellivision en 1979. Aunque la Intellivision nunca superó a la Atari 2600, ésta tenía mejores gráficos y un joystick que es considerado uno de los más incómodos en la historia de los videojuegos. Pero lo importante de la Intellivision no fue la consola, sino la competencia que había con Atari.

En 1980, Mattel lanzó una publicidad por televisión poniendo en comparación una consola con la otra, demostrando así, que la Intellivision tenía los mejores gráficos. Pero mientras la consola de Mattel seguía estando en segundo puesto, la compañía contribuyó bastante a la industria del videojuego lanzando en 1977 uno de los primeros juegos portátiles, que sirvieron de inspiración a consolas como la Gameboy o la Gamegear.

Pero Estados Unidos no fue el único lugar del planeta donde los videojuegos se estaban convirtiendo en un éxito, en Japón un desarrollador de 34 años creó un juego llamado Space Invaders. Para 1978, este juego había llegado a América y había sido un éxito indiscutible, la existencia de este juego arcade exigió a Atari para lanzarlo en su consola y cuando lo hicieron, las ventas de la Atari 2600 se cuadruplicaron. Aunque Space Invaders fue un gran juego para la época, lo que empezó, fue el éxito de un videojuego japonés en territorio americano, algo que desde entonces no ha cambiado.

## **BOOM Y DEPRESIÓN EN LA INDUSTRIA (1980-1985)**

Para principios de los años 80, la industria de los videojuegos había crecido exponencialmente. Atari, Mattel y Coleco estaban vendiendo consolas y videojuegos más que nunca. Para 1982 había 24.000 salones de videojuegos y 1.5 millones de arcades en todo Estados Unidos. De repente los videojuegos ya no eran juguetes y hobbies sino que habían pasado a ser cultura popular, aparecían en revistas, la televisión e incluso ya empezaron a aparecer en películas como Tron o Wargames. Aunque tanta cantidad de Arcades y videojuegos eran producidos unos pocos juegos muy influyentes eran los que dominaban, como es el caso de Pacman.

Pacman fue creado en Japón y diseñado por Toru Iwatani, este revolucionó la industria al introducir Cutscenes (escenas que se muestran cuando un jugador llega a cierta parte de la historia del juego) Esto no solo permitía avanzar la historia, sino que también dejaba descansar al jugador por un momento. Pacman fue tan popular que logró tener su propia serie animada en la televisión, tenía juguetes, remeras y una gran cantidad de merchandising. De repente los videojuegos no solamente eran lucrativos por sí solos, sino que tenían posibilidad de expandirse a varios mercados. Sorprendentemente la secuela de Pacman, Ms. Pacman, también fue un éxito, no solo eso, sino que la señora Pacman fue el primer protagonista femenino en un videojuego.

Aunque Pacman y otros juegos como Frogger o Burger Time fueron tan populares durante los 80, el juego del que todo el mundo hablaba era Donkey Kong, creado por el diseñador de Nintendo Shigeru Miyamoto. La historia era muy parecida a la clásica película de 1933 King Kong, donde el gorila secuestra a la princesa y el héroe tiene que rescatarla. Nintendo vendió 60.000 Arcades y ganó 100 millones de dólares, solamente con este juego.

Pero grandes títulos no eran lo único que salía, sino que ya para 1982 se estaba asomando la competición en los videojuegos, muchos jugadores empezaron a tener grandes Highscores o puntuaciones que todos querían superar. Pero esto era algo extraño para los diseñadores y desarrolladores, ellos creaban estos juegos para que los jugadores puedan jugar un rato por un precio, pero los jugadores de "élite" podían llegar a terminar el juego, por ese mismo precio. Para colmo, los juegos no tenían finales, así que terminar el juego significaba jugarlo hasta que el arcade se rompiera. Esto comenzó algo nuevo, porque no era algo que solamente pasaba en los salones de videojuegos, sino que también pasaba con las consolas hogareñas, Activision entonces aprovecho y a aquellos jugadores habilidosos los recompensaban con premios reales. Los jugadores tenían que sacarle una foto de su gran Highscore y mandarla por correo a Activision, entonces ellos le respondían con medallas y premios. Obviamente con esto empezaron a llegar juegos más difíciles de vencer para estos jugadores de elite.

En cuanto a las consolas hogareñas, estas tenían juegos que salían primero en los Arcades para que la gente pueda jugar en casa, pero un juego llamado Pitfall, creado para la Atari 2600 por Activision, cambió eso. Pitfall era un juego diferente al que podías encontrar en los Arcade porque no estaba diseñado para que el jugador gaste y juegue un rato, sino que era una experiencia más compleja y lenta, diseñada para que el jugador invierta más tiempo en el juego.

Pero, aunque el principio de los años 80 fue un boom para la industria de los videojuegos en 1983 empieza a producirse "The Great North America Videogame Crash". Igual que las películas y cualquier nueva industria, esto fue así gracias a que la industria de los videojuegos seguía siendo algo bastante nuevo y nadie sabía para donde iba a parar, tal es así, que empresas de cereales como Quaker Oats tenían su propia sección de videojuegos (no se notaba la diferencia entre videojuegos y marketing). Y en el caso de las consolas, estas tenían que competir, no solamente entre ellas, sino que también con las computadoras hogareñas como la Commodor 64 o la Apple II. Igual que hoy en día las consolas tenían una sola función, entretener, pero las computadoras era una herramienta de producción que también podían entretener, esto creaba demasiados artefactos de donde elegir. Por ejemplo, el juego Frogger, que originalmente era un Arcade, podía jugarse en 8 diferentes sistemas hogareños.

Durante este Crash los juegos que largaban al mercado eran muy malos, ya sea por apresurar su release, como fue el caso de Atari, o porque querían promocionar empresas, como fue el caso de Dowchow. O porque varias grandes compañías experimentaron con el gameplay de los juegos. Después de esta época, varias consolas desaparecieron, Atari perdió millones de dólares y solo algunas empresas sobrevivieron.

Pero mientras la industria de las consolas se estaba desplomando, las computadoras se veían como el futuro de los videojuegos, la Apple II y la Commodor 64 de a poco iban creciendo en la industria. Tal era así, que la revista Video Game Player cambio su nombre a Computer Games. Pero si bien en Estados Unidos hubo un crash en la industria, en Japón la cosa era diferente, si bien ellos estaban al tanto de lo que pasaba en Estados Unidos, la industria en Japón siguió creciendo y todo gracias a una empresa llamada Nintendo.

## NINTENDO (1985)

Nintendo fue fundada en 1889 por Fusajiro Yamauchi y consistía en crear y distribuir juegos de cartas y juguetes. Nintendo siguió esta industria por ocho décadas y se metieron por primera vez en el mundo de los videojuegos cuando fueron los encargados de distribuir la Odyssey en Japón. Así también desarrollaron un montón de Hits en las Arcade, como el ya mencionado Donkey Kong, pero eso no fue lo único, sino que después se encargaron de crear juegos/juguetes portátiles electrónicos. La experiencia de Nintendo en la licenciatura de la Odyssey, más su éxito con los juegos y los portátiles electrónicos, ayudo a que Nintendo sacara su propia consola para el mercado japonés. Esta consola fue la Famicom o Family Computer Home Gaming Console que ya para 1985 había vendido más de 2.5 millones de unidades, lo cual hizo considerar a Nintendo en lanzarla en el mercado americano y lo hicieron. Mas tarde ese mismo año la empresa lanzo la famosísima Nintendo Entertainment System o NES, que era esencialmente la misma consola que la Famicom en cuanto a funcionalidad y hardware, pero le habían dado otra estética y un joystick de diferente diseño.

Lo interesante es que Nintendo estaba tan asustado de la situación del mercado en Estados Unidos, que remueven todo el vocabulario de su consola, relacionado a los videojuegos. Eso quiere decir que la consola era llamada control deck y los juegos en lugar de llamarse cartuchos eran llamados game packs. Parte del cambio de diseño que hicieron para la consola fue realizado para que se parezca más a una computadora y no a una consola de videojuegos, también eran vendidas en jugueterías en lugar de locales electrónicos. Todo eso dio frutos, ya que un año después para 1986, Nintendo ya había vendido 1.8 millones de unidades en territorio americano, eso significaba la vuelta de los videojuegos con Nintendo en el puesto número 1. Naturalmente la empresa quería que eso siguiera siendo así, entonces empezó a tomar medidas para evitar que el crash suceda de nuevo.





Gran parte de la razón por la cual sucedió fue porque Atari no controló los juegos hechos por terceros, entonces Nintendo tomó control total de los juegos que aparecían en su sistema con el sello de calidad de Nintendo (Official Nintendo Seal) que aparecía como un sticker sobre todos sus productos. Nintendo también creó un Fun club para todos sus seguidores. Al principio empezó como un pequeño diario de suscripción que hablaba de próximos juegos y cuáles eran los más populares.

En 1988, Nintendo cambió ese pequeño diario por una revista llamada "Nintendo Power" la cual tenía contenido como historietas, análisis de sus juegos, cartas que enviaban los fans, posters, entre otras muchas cosas. Con este tipo de contenido, la empresa japonesa, logró crear una comunidad alrededor de la industria y de sus productos. Pero todo esto fue posible gracias a los juegos que lograron sacar en su sistema, tenían mejores gráficos y sonido, sin mencionar los personajes nuevos y únicos que hacían que el jugador se interesara más por la historia que estaba viviendo.

Juegos como Mario Brothers, Kirby, Metroid y The Legend of Zelda, fueron un total éxito. The Legend of Zelda, por ejemplo, le permitía al jugador explorar el mundo del videojuego como él quisiera, algo nunca antes visto en la industria. Podía ir a ver que había en los lagos o podía ir a los bosques o montañas, fuese lo que fuese el jugador tenía total control de como jugar. En otros casos, Metroid, tenía un tono muy oscuro y aterrador con una posibilidad de 5 finales diferentes disponibles, dependiendo de cómo el jugador jugaba al juego. Este tipo de gameplay no solo ayudó a sentar las bases de futuros juegos, sino que hizo que el nombre de Nintendo suene cada vez más fuerte en la industria.

## SEGUNDA GUERRA DE CONSOLAS (1985)

Nintendo entonces lideraba las ventas de consolas hogareñas en Japón y Estados Unidos, pero al igual que Atari, Nintendo pronto tendría su competencia en la industria, principalmente Sega. Si bien Sega es una compañía conocida tradicionalmente como japonesa, en realidad fue fundada por americanos en Estados Unidos, pero se mudó a Tokio después de la segunda guerra mundial, para crear máquinas tragamonedas, pero esta pronto sería absorbida por una compañía japonesa. Sega Japón entra en la industria con su primera consola llamada Sega Master System, que era competidora para la NES de Nintendo, esta fue lanzada en 1985 en Japón como Sega Mark III y un año después en Estados Unidos como Sega Master System. Si bien esta consola tenía un hardware superior a la NES, falló en competir contra la misma, no solo por la pobre publicidad, sino que también Sega no tenía mucha opción para los desarrolladores terciarios de videojuegos para su consola, ya que la mayoría de ellos habían firmado un contrato con Nintendo. Pero esto solo duró unos 4 años, ya que para 1990, Sega lanzaría al mercado su consola SEGA Genesis, la cual empieza otra "guerra de consolas".



Todo comienza cuando Sega lanza sus comerciales con una pequeña frase controversial “Genesis does what Nintendon’t” (Genesis hace lo que Nintendo no) y si bien era controversial, ellos tenían razón. La Sega Genesis fue la primer consola de la siguiente generación, y a diferencia de la NES, esta era de 16 bit, lo cual le permitía tener mejor calidad de imagen, gráficos, sonidos y jugabilidad, sin mencionar que podía imitar mejor la calidad de los Arcades. A demás de esto, Sega, decidió crear un personaje que los representara, como Mario era para Nintendo. Si bien, ellos ya habían creado su personaje para la Sega Mater System, nadie lo recordaba o le importaba y aprovecharon eso, para borrarlo y crear a Sonic, The Hedgehog. Gracias a todas estas decisiones por parte de Sega, la empresa creció y se diferenció de Nintendo. Pero, naturalmente, Nintendo no se iba a quedar de brazos cruzados, sino que para 1991 ellos sacan al mercado su primer consola de 16 bits llamada la Super Nintendo Entertainment System, SNES o Super NES.

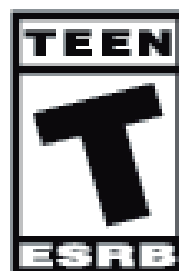
Si bien la SNES, se lanzo con grandes títulos como Super Mario World o F-Zero, Sega seguía siendo el líder en ventas, ya que tenía 2 años de ventajas en juegos largados para la consola. Pero, aun así, Nintendo no se rindió, sino que siguió sacando Hits para su consola, como Super Mario Kart, Star Fox y The Legend of Zelda a Link to de Past.

Durante los años 90, Nintendo también saco al mercado una consola muy exitosa, la Game Boy. Si bien era un producto portátil, tenía la potencia de una consola de 8 bits, como la NES. La consola fue un éxito y vendió toda sus 300.000 copias en menos de dos semanas, esto le permitió a Nintendo dominar el mercado de las consolas portátiles durante décadas.

## JUEGOS DE PELEA Y VIOLENCIA (1991)

Pero la guerra de las consolas no era la única guerra que ocurría en el mercado de los videojuegos. Los 90 fueron una época muy importante para los juegos de pelea, empezando en 1991 con Street Fighter II. Este juego, revolucionó el género de pelea, haciendo que los personajes tengan historias individuales. La tecnología de 16 bits, también les permitió que los movimientos sean muy rápidos y frenéticos, gracias a la respuesta de los controles, creando así la mecánica de los “combos”. Es entonteces cuando la compañía, Midway, saca al mercado en 1992, Mortal Kombat. A diferencia del famosos Street Fighter II, Mortal Kombat, tenía renderización de personas reales disfrazadas como los personajes, lo cual generaba un estilo único nunca antes visto, sin mencionar que el juego contenía una gran cantidad de sangre y la oportunidad de poder masacrar al enemigo una vez que lo derrotaba. Así que no solo era la competencia del Street Fighter II, sino que era una buena alternativa para alguien que quería jugar algo más violento.

Mortal Kombat causó controversia mundialmente, haciendo que los padres de los niños que lo jugaban estuvieran furiosos por la cantidad de violencia y sangre que el juego contenía, fue entonces cuando se creó el Entertainment System Rating Board o ESRB.



Ésta es una compañía que se encargaba de probar los juegos y asignarles una categoría de edad, dependiendo del contenido del mismo. Estas categorías iban de EC (early childhood) a AO (Adults only 18+) y que se siguen utilizando hoy en día.

Pero Mortal Kombat no fue el único videojuego violento de principios de los años 90. En 1993, las computadoras estaban lanzando el juego "Doom", pero, aunque haya sido fuertemente controversial, lo importante de Doom fue su influencia en la industria del video juego. Doom fue el primer videojuego, en traer la perspectiva 3D, usar la conectividad de internet para que los jugadores puedan jugar entre ellos, poder ser modificado por jugadores y dar popularidad al género de First Person Shooter o FPS.

## PLAYSTATION (1994)

Para mitad de los años 90, la industria de los videojuegos tenía un valor de 19 billones de dólares y eso llamo la atención de una empresa japonesa dedicada a los productos electrónicos, Sony. Sony entonces se juntó con Nintendo para poder sacar al mercado un hardware para la Super NES que pudiera reproducir CDs. Los discos compactos eran una novedad en la época y tenía una capacidad de almacenamiento 170 veces mayor a la de un cartucho. Pero este producto nunca salió a la luz, ya que Nintendo y Sony se separaron por ciertas decisiones que había tomado Nintendo con la directa competidora de Sony, Phillips. Es entonces cuando Sony decide lanzar al mercado su propia consola reproductora de CD, la PlayStation. Esta consola representaba la primera de la nueva generación de 32 bits, la cual tenía gráficos 3D al usar la capacidad de memoria de los CDs. Trágicamente los CDs tenían una velocidad de transferencia más lenta a la de los cartuchos, lo cual hacía que los niveles tardaran mucho más en cargar, algo que generó la tradición de las "load screens" en los videojuegos. Otro concepto interesante implementado por Sony fue la de las "memory cards", estos eran pequeños cartuchos de memoria que se conectaban a la consola, permitiendo guardar los progresos de los juegos y transportarlos a otras Playstations.

La Playstation hizo que Sony fuera a la cabecera en la industria, pero Sega y Nintendo no se quedarían atrás. Sega entonces saca al mercado su primer consola de 32 Bits en 1995, la Sega Saturn. Trágicamente, esta consola no llego a vender mucho debido a la calidad de sus juegos, que ni siquiera incluían uno de su mascota (Sonic), finalmente fue descontinuada 3 años más tarde. Pero a diferencia de Sega, Nintendo decidió tomarse las cosas con calma y no apurar la salida de su siguiente consola de 32 bits. Así que, dos años después de la salida de la Playstation, en 1996, Nintendo lanzó al mercado la consola de 64 bits llamada Nintendo 64, la cual fue un éxito.



La Nintendo 64 tuvo el primer Joystick con un "control Stick" que le permitía al jugador mover a los personajes o la cámara del ambiente, 360 grados (algo esencial para la tercera dimensión). La consola también fue la primera en incluir, 4 puertos para 4 joystick, que permitía la posibilidad de que 4 personas jugaran entre ellas o contra ellas al mismo tiempo. Naturalmente, empezaron a salir juegos enfocados en el multijugador, como el Super Smash Bros., que es considerado uno de los mejores de la consola. La Nintendo 64, también, fue la última consola que funcionaba con cartuchos. Estos cartuchos les permitía no sufrir de las horribles loading screens, pero al mismo tiempo les causaba problemas a los desarrolladores. Pero el éxito de la Playstation y el de la N64 no fue debido a la tecnología, si ese hubiera sido el caso, entonces la Sega Saturn también hubiera sido exitosa. Lo que puso a estos hardwares en una nueva guerra de consolas, fueron sus juegos. N64 tenía juegos como Mario 64, que entendía perfectamente como era la idea de un mundo en tercera dimensión y Goldeneye que fue un éxito debido a sus misiones en solitario y sus modos multijugador entre cuatro personas. Pero, la Playstantion, mientras tanto, se enfocaba en la exploración con juegos como Tomb Rider y en nuevos estilos de narrativa nunca antes vistos, en juegos como Final Fantasy VII.

Las computadoras, naturalmente, tampoco estaban detrás. Estas tenían una gran cantidad de los juegos que se encontraban en las consolas, mientras desarrollaban juegos exclusivos como Half-Life, que combinaba la acción de un FPS, junto con la narración de una historia compleja y profunda.

Mientras los años 90 iban terminando, Sega decide intentar lanzar al mercado su última consola en 1999, la Sega Dreamcast. Sorprendentemente, esta fue considerada una muy buena consola, debido a sus excelentes juegos, sus innovaciones tecnológicas y la opción de permitirle a los jugadores conectarse en internet y jugar entre ellos, como si fuera una computadora. Si bien la Sega Dreamcast, era una consola poderosa con grandes juegos, esta no fue un éxito en ventas, haciendo que Sega deje de lanzar consolas al mercado y se enfoque en el desarrollo de videojuegos exclusivamente. Para finales de los años 90, Sega dejó de ser la competencia de Nintendo. y Sony y Nintendo quedaron como las empresas líderes en el mercado.

## MICROSOFT (2001)

Ahora que los años 90 habían finalizado, una nueva generación de consolas iba a salir al mercado y junto con esta, una nueva guerra. En el año 2000, Sony lanza al mercado la Playstation 2. La Playstation 2 represento un gran adelanto tecnológico para las consolas, esta era un sistema de 128 bits, utilizaba juegos en CD Y DVD y le habían agregado la función de retro compatibilidad. Esto significaba que se podía utilizar la gran librería de juegos de la playstation original en la nueva consola, esta función eliminaba el problema del abandono de los juegos tras una nueva consola.

Eso significaba que la Playstation 2 podía reproducir juegos muchos más complejos y largos, Cds de música y películas en DVD, sin mencionar que se podían jugar los nuevos juegos y los de la consola anterior. La Playstation 2 fue así la consola más vendida en la historia de los videojuegos, hasta hoy en día. Pero así como Sega desapareció del mercado de las consolas, otra gran compañía surgiría para competir con Sony y Nintendo, Microsoft. En Enero del 2001, Bill Gates y la "Roca" Johnson presentaron la Xbox. La Xbox era la primer consola Americana desde Atari Jaguar en 1996 y fue diseñada para la conexión a internet, con el puerto del cable Ethernet detrás de la consola. En 2002 Xbox Live (servicio online de Xbox) fue lanzado y más 150.000 jugadores se suscribieron en la primera semana. Esto le permitía a los jugadores conectarse con otros y hablar entre ellos, ya sea para insultarse, saludarse o coordinar estrategias.

La conectividad también les permitía descargar contenido como nuevos mapas para sus juegos. Microsoft, lanzo con su consola un juego llamado Halo combate envolvido y fue un total éxito. Para 2005 Halo ya había vendido más de 5 millones de copias alrededor del mundo y fue considerado el juego más importante junto la salida de una consola. Trágicamente Halo se lanzó antes que Xbox Live, por lo tanto, no se podía jugar online, aunque si se podían interconectar 4 consolas para partidas de hasta 16 jugadores. Para 2004 Halo 2 salió al mercado y fue un avance en comparación a su predecesor, teniendo mecánicas más avanzadas y la posibilidad de jugar online en Xbox Live. Mientras las partidas de Halo 2 se hacían más comunes, los jugadores cada vez se hacían más buenos jugando y esto llevo a que muchos terminaran en la primera liga profesional de jugadores en Estados Unidos, que tuvo su primer torneo en 2006 con Halo 2. Así que los Esports (Electronic Sports) o juegos profesionales estaban creciendo por la conectividad de las computadoras y gracias a Microsoft, también la Xbox. Pero Microsoft también lanzaba juegos para aquellos que no les interesaba jugar online con otras personas y uno de esos juegos fue Fable. Fable era un juego de mundo abierto donde los jugadores podían hacer lo que quisieran, y a diferencia de juegos como GTA III donde el jugador podía ir masacrando gente sin ningún tipo de remordimiento, Fable incluía una barra de moralidad. Eso significaba que las acciones que realizaban los personajes tenían consecuencias, fueran buenas o malas y esto también se veía reflejado en la apariencia del personaje.

Pero mientras Sony tenía la Playstation 2 y Microsoft la Xbox, Nintendo no se iba a quedar atrás, sino que en el 2001, lanza al mercado la Nintendo Gamecube. Esta consola, fue la primera de Nintendo en utilizar DVDs, pero en lugar de utilizar los DVDs estándares que usaban Sony y Microsoft, Nintendo utilizaba DVDs más pequeños. Estos tenían una menor capacidad para sus juegos, pero también dificultaban mucho más la piratería de los mismos.



La Gamecube fue una consola muy poderosa, pero no fue hasta el 2012 que Nintendo llegó a tener una conectividad online tan buena como la de Xbox Live, obviamente, que en una nueva consola.

Desde entonces la formula no ha cambiado, Microsoft, Nintendo y Sony siguen siendo las empresas líderes en el mercado. La nueva tecnología y más memoria, permite el desarrollo de juegos con mecánicas un poco más complejas como lo es Gears of War o historias mucho mas profundas como en The Last of Us. Pero aunque en el mundo de las consolas y las computadoras no haya habido cambios muy profundos, los productos portables están ganando un incremento de juegos.

## CONSOLAS PORTÁTILES (1989)

Aunque las consolas portátiles empezaron como juegos electrónicos por parte de empresas de juguetes como Parker Brothers o Mattel, fue Nintendo la que popularizo este tipo de hardware con su consola Game Boy. Esta vio su mejora en 1998 con la Game Boy Color, que esencialmente era la misma consola, pero con mejores gráficos y a color, sin mencionar que se podía jugar los juegos de la consola anterior. 3 años mas tarde Nintendo lanzaría su tercera consola portátil con gráficos todavía más impresionantes, la Game Boy Advance. Esta se podía conectar a la consola hogareña GameCube para usar como un Joystick. Poco después lanzarina al mercado una versión de la Game Boy Advance, más pequeña, portátil y con una pantalla que emitía luz propia, la Game Boy Advance SP. Pero siguiendo con la tradición de lanzar una nueva consola cada 3 años, la sucesora de la Game Boy Advance fue la Nintendo DS en el 2004. La Nintendo DS tenía pantallas dobles (Dual Screen), una era para visualizar el juego y la otra era una pantalla táctil que se manejaba con un Stylus. También fue la primer consola portátil en poder conectarse al internet de manera inalámbrica. Hoy en día Nintendo tiene en el mercado la Nintendo 3DS, que es, esencialmente, la misma consola que la DS pero con una pantalla 3D y gráficos mejorados.

Pero, aunque Nintendo domino la industria por muchos años, no fue la única empresa en largar consolas portátiles. En 1991, Sega, saca al mercado la Game Gear, esta era a color, tenía buenos juegos y el precio era razonable, esto permitió que la consola fuera aun éxito. Pero 5 años después, Sega, lanzaría al mercado la Sega Nomad, esta consola simulaba ser una Sega Genesis portable, pero era demasiado grande y consumía demasiadas baterías en poco tiempo (6 en 2 horas), lo cual llevo a su discontinuación 4 años más tarde, siendo la última consola portátil de Sega. Por otro lado, Sony, lanzó su primera consola portable en el 2005, la PlayStation Portable o PSP. Esta simulaba ser una versión portable de la PlayStation 2 y aunque haya sido un poco cara logro vender 82 millones de unidades en los 9 años que se encontró en producción.





Pero, al igual que Sega, en el año 2012, Sony, lanza al mercado la PSVita, pero esta no tuvo tanto éxito, vendiendo solamente 13 millones de unidades hasta el momento.

Pero, el Hardware portátil que todo el mundo tiene, son los SmartPhones. Este es un aparato que permite hacer todo, incluyendo jugar, algo así como una mini computadora portátil. Los SmartPhones llevaron a la popularidad de los juegos, con productos que atraen a todas las personas como Angry Birds o el revolucionario Pokemon Go, que es parte de la franquicia que empezó en la Game Boy Original, en 1996. Hoy en día, el mercado de los juegos en los Smartphones es uno de los más lucrativos y probablemente no parará de crecer.



# PRIMERA TRANSPOSICIÓN

# 3 - PRIMERA TRANSPOSICIÓN

Ya hemos hablado de la historia de las películas y como estas impactaron al mundo y la sociedad y también hicimos lo mismo con los videojuegos. Pero es hora de hablar concretamente de la unión de estos dos medios.

Sorprendentemente, la transición de videojuego a película comenzó gradualmente a principios de los años 80. Todo empezó con la creación de Pacman, por parte del japonés Toru Iwatani. El Arcade fue tan exitoso que el personaje de Pacman se empezaba a ver en todas partes, desde remeras, lunchboxes, juguetes e incluso su propia serie animada. Pacman fue el primer personaje de videojuegos en tener su propia serie animada en 1983 y esta fue un éxito. Esto impulsó a la creación de la serie animada Saturday Superarcade. Estos eran un grupo de cortos animados de los Arcades populares en la época, incluyendo Frogger, Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Qbert, Pitfall, Space Ace, Kangaroo y Super Mario Brothers. Esto fue durante la época del “boom” de los videojuegos en Estados Unidos, cuando este arte paso a ser una industria en crecimiento y cultura popular. Es entonces cuando los videojuegos empezaron a tener sus apariciones en las películas, estas no se trataban del videojuego, pero si tenía una fuerte influencia en la temática de la película. Como es el caso de Wargames, Cloak and Dagger e incluso Tron.

Pero la primera adaptación de un videojuego a una película no sucedería hasta 1993 cuando un estudio pequeño junto con Nintendo lanza a la pantalla grande Super Mario Brothers. Para ese entonces la franquicia de Mario había tenido 5 series animadas y una película animada que nunca llego a ver la luz fuera de Japón, siendo lanzada para VHS y Betamax solamente. Mario, entonces, había probado que una película a gran escala no dañaría la franquicia, aunque fuese mala.

Mario en ese entonces, estaba en todas partes, comerciales, cajas de cereales, incluso los juguetes de comida rápida. Además de teniendo ya 3 exitosos juegos y otro más en camino para la Super Nintendo. Así es como los productores de Hollywood se fueron interesando cada vez más por la franquicia y acercándose a Nintendo para hacer una película, ofreciéndoles hasta 10 millones de dólares. Para 1990, Nintendo shockeo a todos cuando vendieron los derechos de la película de mario a una pequeña empresa llamada Light Motive, por solo 2 millones de dólares. La razón de esta decisión es un misterio, pero en ese momento Light Motive era una empresa creada por dos talentosos directores con varias películas muy impresionante en su curriculum. La idea empezó como una precuela al juego y algo que pudiera ser atractivo para los chicos y adultos, Nintendo vio esta idea como un experimento y les dio luz verde a los productores para continuar con ella.



Entonces los productores tuvieron que reunir un grupo con quienes trabajar, pero la pregunta más importante era, ¿Quién interpretaría a Mario? Su primera opción fue Dustin Hoffman, cuando el mismo prestó interés en el papel, pero el presidente de Nintendo of America no le pareció que Dustin fuera el indicado, entonces lo rechazaron. Su siguiente opción fue Danny Devito, él era el actor más parecido a Mario en cuanto a apariencia. Pero Devito quería leer el guion antes de aceptar la película y como en el momento todavía no había un guion preparado, tuvo que rechazar la oferta. La siguiente opción fue Tom Hanks, él aceptó interpretar a Mario por 5 millones de dólares, pero los productores de Nintendo empezaron a dudar, ya que en la época, Hanks no estaba teniendo buenas películas, haciendo evidente que no valía tanto dinero. A todo esto, la idea de la película de Mario Brothers era que fuese oscura y tétrica y los productores creyeron que Tom no podría soportar algo así, ya que últimamente estaba haciendo comedias, por lo tanto, rechazaron la oferta antes de que pudiera firmar. Fue entonces cuando Bob Hoskins se presentó como opción, él había presentado actuaciones impresionantes en *Mona Lisa* y *Quien engaña a Roger Rabbit*. Bob acepta hacer la película, principalmente por el dinero, pero también creía que el primer guion era legítimamente bueno. Él ni siquiera sabía que Mario Brothers era un videojuego hasta que su hijo se lo hizo saber después de haber firmado el contrato. Poco después de que Bob firmara el contrato, John Leguizamo fue contratado para el papel de Luigi. El papel del villano principal, Bowser, fue ofrecido a Arnold Schwarzenegger y a Michael Keaton, pero ambos dos lo rechazaron, finalmente el papel sería aceptado por Dennis Hopper.

Pero ahora que la mayoría del cast ya estaba contratado, se tenía que pensar quien iba a ser el director y los escritores. La primera opción como director fue Greg Beeman, que solo había dirigido una película hasta el momento. Mientras tanto Barry Morrow fue el encargado de escribir la historia, él jugó Mario Brothers durante todo un día y escribió una compleja historia de la relación entre dos hermanos, pero esta fue demasiado oscura y parecida a la película *Rain Man*. Barry no recibió bien la crítica y renunció al trabajo para dárselo a Tom S. Parker y Jim Jennewein. Ellos escribieron un guion de fantasía que se parecía al juego, incluso mencionaba a todos los personajes. Mientras tanto los productores estaban empezando a tener dudas del director que habían contratado y despidieron a Greg Beeman. Pero siguiendo con la búsqueda de directores se toparon con una dupla de esposo y esposa, que solo habían filmado una película, pero que habían hecho varios comerciales y videos musicales con una estética muy particular, algo que era perfecto para el tono más oscuro de la película que estaban armando. Esta pareja fue Rocky Morton y Annabelle Jankel.

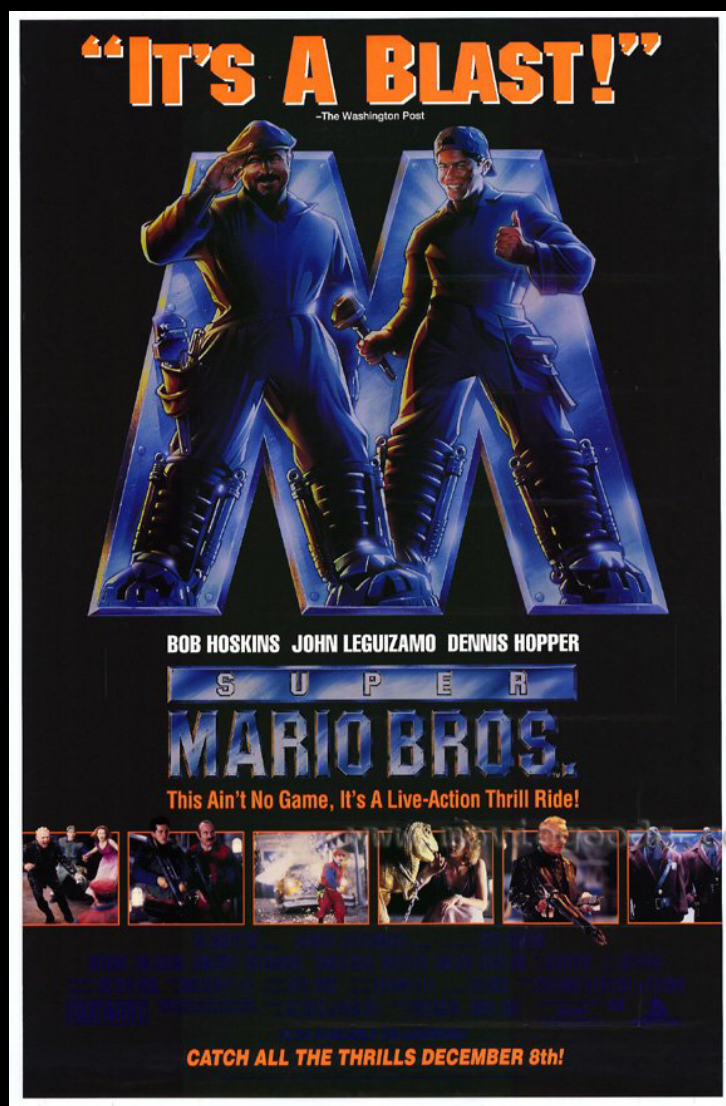
Cuando los productores leyeron el guion, dijeron que era terrible, pero que le veían mucho potencial. Pero para traer su visión a la pantalla grande, la pareja de directores contrató a dos escritores de Chicago que solo habían escrito una comedia llamada *Mystery Date*.

. Estos escritores mantuvieron la misma premisa que en el guion anterior, pero le dieron un tono más oscuro y de ciencia ficción. A Nintendo le estaba preocupando la dirección en la cual la película se estaba dirigiendo, pero después de leer el guion, dijeron que estaban satisfechos. Pero la pareja de directores no pensaba así, pensaban que el guion era demasiado aburrido, ellos querían crear un mundo paralelo donde los dinosaurios habían sobrevivido y evolucionado para vivir en una ciudad llamada Dinohattan gobernada por el malévolo King Koopa. Mario y Luigi llegarían a ese mundo a través de un portal en las alcantarillas de Nueva York. Y con esta nueva idea en mente los escritores tuvieron que reescribir el guion de nuevo. Trágicamente para los escritores, estos no trabajaron tan rápido como los directores y productores necesitaban que fuesen, así que fueron despedidos a cambio de otros dos escritores más experimentados. La nueva dupla escribió un guion más enfocado en la acción, pero Nintendo y los productores creyeron que era demasiado, así que los escritores le cambiaron un poco el tono. De repente parecía que todo estaba listo para filmar, pero a los distribuidores no les gusto el guion, decían que era demasiado oscuro y muy alejado de la realidad del videojuego. Los productores entonces despidieron a los guionistas y contrataron nuevos para que revisaran el guion, pero con la condición de que los directores no trabajaran con ellos. Para los productores esta era la única forma de salvar el guion de las influencias de la pareja de directores, pero naturalmente estos se sintieron ofendidos por tal decisión. El nuevo guion estaba listo, el set ya estaba construido y los actores ya estaban preparados para empezar a filmar.

En el verano de 1992 empezó la producción de la película en Carolina del Norte. Cuando los actores llegaron y leyeron el nuevo guion quedaron sorprendidos ya que era muy diferente a lo que originalmente habían accedido. Los actores hablaron con los productores quienes volvieron a contratar a la primera dupla de guionistas para que regresara a hacer algunos cambios en el guion y dar consejos durante el rodaje. Pero, aunque había muy poca comunicación entre productores y actores, todos en el set tenían un enemigo en común, los directores. En un artículo que salió en agosto en la revista Times de Los Angeles, muestra cómo era la situación dentro del set. Todos estaban tan enojados con la pareja de directores que empezaban a hacerles bromas y a ponerles apodos. Pero esto no fue el único problema, el guion todavía seguía cambiando en medio de la producción y los actores ya no se molestaban más en leer las nuevas copias. Mientras tanto ellos tomaban shots de whisky entre toma y toma, para no sufrir tanto la horrible producción. Después de que la película estuviera en 15 semanas de producción, era hora de editarla, pero los directores tenían prohibido entrar en la sala de edición o intervenir con la misma.

A todo esto, Nintendo sabía que la película final no iba a ser buena, pero, debido a la franquicia de Mario, de todas formas, haría mucho dinero.

La película de Super Mario Brother llegó al cine el 28 de mayo de 1993 en Estados Unidos y no le fue muy bien. Los fanáticos de la franquicia estaban sumamente confundidos, ellos estaban esperando una película de acción colorida y divertida para toda la familia. Pero, aunque los fanáticos hayan recibido una película oscura, con un diseño de set muy parecido al de Balde Runner y una historia muy diferente a la del videojuego, la película, tiene varios elementos fieles. Aunque esto no fue suficiente para satisfacer a los fanáticos y la historia no era lo suficientemente interesante como para atraer a los que no estaban familiarizados con el videojuego. Al tratar de incluir a todos, la película no le atrajo a nadie. La película tuvo un presupuesto de 48 millones de dólares y recuperó unos 21 millones de dólares. Desde entonces Rocky Morton y Annabelle Jankel no volvieron a dirigir una película. Pero no se puede culpar todo lo ocurrido a ellos, estaban siendo pioneros de algo que hoy en día sigue estando, nadie había hecho una adaptación de videojuego a película anteriormente, así que, no había material anterior en el cual pararse. Hoy en día, la película de Super Mario Brothers es considerada un fenómeno cultural, algo que descubrieron las nuevas generaciones y las viejas creyeron olvidar.







**¿QUE VEN  
LOS CRITICOS?**

# 4 - ¿QUE VEN LOS CRITICOS?

Ya hemos hablando de la historia de las películas y como llegaron a ser, la historia de los videojuegos y como va evolucionando, y la primera vez que se intentó mezclar estos dos artes. Pero una mala producción no siempre significa un desastre de película. El rodaje de la película "Jaws" de Steven Spielberg fue igual o más desastrosa aún. El tiburón mecánico, no paraba de romperse, conseguir actores para interpretar a los personajes era un trabajo muy difícil, depender del clima y la cantidad de botes que había en el agua para filmar era un tiro de suerte. La película se había atrasado meses a su estreno original y los teléfonos no paraban de sonar, para decir que Steven Spilberg no iba a trabajar nunca más en la industria, inclusive los actores salían en entrevistas diciendo que la película iba a ser mala y que fue un infierno filmarla. Pero, aunque Jaws haya pasado por una horrible producción al igual que Super Mario Brothers, esta represento un antes y un después en la historia del cine, Jaws fue una película tan buena y popular que la gente hacia fila de cuerdas para poder verla, haciendo que nazca la expresión "Blockbuster". Por lo tanto, como se puede apreciar, una película puede pasar por una producción desastrosa, pero aun así, salir bien parada.

Pero ¿porque la película de Mario Brothers es considerada tan desastrosa? Bueno, para poder responder eso es necesario contestar que es una buena película y trágicamente eso es algo imposible, nadie sabe exactamente que es "una buena película". No existe ninguna al que todo el mundo mire y diga que es una buena película. Citizane Kane, Jaws, Star Wars, Fight Club, son consideradas de las mejores películas en la historia del cine y sin embargo, hay gente que establecen que esas películas no son la gran cosa e incluso que no las disfrutaron. Eso es porque siguen siendo arte, el séptimo arte y como ya había dicho antes, el arte es la expresión del alma y es sumamente subjetiva. Incluso películas que son consideradas malas, son disfrutadas por un montón de personas alrededor del mundo. Pero para descubrir porque la película de Super Mario Brothers es considerada mala, hay que hacerse otra pregunta. ¿Qué es lo que ven los críticos? Porque, aunque el arte siga siendo subjetivo, hay formas y fórmulas que presentaron ser muy útiles a la hora de crear una película, y los críticos ven esas cosas y toman en cuenta todos los elementos de la misma al llegar a una conclusión Y eso es lo que hay que ver. En un artículo de la San Diego Film Festival salido el 22 de julio, explica paso por paso como analizar una película y a diferencia de otras guías, esta tiene pasos antes y después de ver la película y es ahí en donde vamos a comenzar.

## ANTES DE VER LA PELÍCULA

La parte esencial antes de ver la película es evitar spoilers de cualquier tipo. Los spoilers son factores de las películas que al ser revelados arruinan la experiencia de ver la misma. Como el final o algún giro en la historia inesperado. En esta nueva época donde todos estamos conectados al internet, esto es mucho más difícil de lograr, pero no es imposible. La idea de estar expuestos a críticas o análisis por parte de otras personas puede influenciar bastante en nuestra opinión sobre la película, por lo tanto, es mejor verla sin saber lo que la opinión popular considere. De esta forma se obtiene un análisis más auténtico basado simplemente en la experiencia de ver la película. Los trailers pueden brindar contexto y tono antes de ver la misma, pero muchos también pueden contener spoilers, así que evitar cualquier tipo de marketing y trailers nos ayudaría ir al cine con un aire poco familiar. Aunque, hay trailers llamados Teasers que lo único que hacen es revelarnos esencialmente el tono y estética de la película, lo cual es la mejor opción. Los únicos dos elementos que pueden no llegar a tener una especie de prejuicio son los actores y los directores.

## MIENTRAS SE VE LA PELÍCULA

Las instrucciones para esta parte son bastante sencillas: ver la película una vez. Parece extraño pero muchos críticos, ven la película más de una vez, la pausan y reveen escenas y pasan un gran tiempo tomando notas. Nada de eso es útil para tener una opinión auténtica sobre la película. Verla más de una vez puede alterar la opinión fuertemente, normalmente para mejor, ya que mientras más escuchemos una canción, más miremos una película o mientras más leamos algo, menos errores le vamos a encontrar, ya que uno se empieza a “encariñar” con la misma. Tomar notas tampoco es una buena idea por obvias razones, estar escribiendo cuando se debería estar viendo la película hace que uno pueda perderse de momentos o diálogos claves. Ir pausando y reviendo las escenas tampoco es bueno, la idea de la película es que se pueda ver como el formato lo permite, sin pausas y de corrido como es la idea del director. Muchas veces se necesita un intervalo, pero eso no es considerado algo malo.

## DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

El tiempo después de ver la película es algo crítico, al no tomar notas, se tiene que escribir todos los pensamientos sobre la misma y estar seguro de no perderse de nada. Es entonces cuando entra en escena la “checklist” que es esencialmente todos los elementos que analizan los críticos.

### Plot o Trama

Con Plot realmente no se fija solamente de que se trata la película o cual es la trama, sino que se habla de narrativa en general. Sorprendentemente todo esto comienza con Aristóteles. El establece que para que una historia sea buena tiene que tener 3 partes esenciales, un principio, una mitad y un final. Y esto desde entonces ayudo a muchísimos escritores de historias y guiones a desarrollarlos. Pero hoy en día este concepto

implementado por Aristoteles se encuentra dividido en 5 partes en lugar de 3. La primera de todas ellas es la Exposición: “The exposition provides background information on the characters, setting, and basic conflict, and ends with an inciting moment that sets the action going”. Esencialmente la Exposición es brindarle la información a los espectadores y proveerles el contexto en el cual se desarrolla la historia. Star Wars por ejemplo realiza esto con un texto al principio de sus películas.

El segundo paso es Rising Action. “During the rising action, the principal conflict develops and may be complicated by the introduction of related secondary conflicts”. Básicamente es el suspenso que se crea antes del climax, donde el personaje o personajes pasan por ciertas acciones o “aventuras” para crear suspenso.

El tercero es el Climax: “The climax is not the end of the action but rather the turning point, where, for example, the protagonist may begin to overpower the antagonist, or the opposite”. Es el punto de giro de la historia y el que tiene más intención o drama. En el caso de Jaws por ejemplo es cuando el oficial Brody le dispara al tanque de gas hacienda que todo explote.

Ya llegando al final, el cuarto paso es Falling Action: “During the falling action, the principal conflict moves toward resolution, with the protagonist winning or losing against the antagonist”. Básicamente es el final del conflicto principal, por ejemplo en el caso de Star Wars Episodio III, el cuarto paso ocurre cuando Obi-Wan abandona a Anakin en el planeta de Mustafar.

Y el quinto y último paso es la Resolución o Denouement: “In the denouement, the final part, there should be no question about the resolution unless, of course, ambiguity is intended. We usually say that in a story which is considered a comedy, the protagonist is better off now than he or she was at the beginning of the story; if the story is considered a tragedy, the situation is the opposite”. Esencialmente es el final de la historia y punto narrativo, donde el conflicto fue resuelto y no quedan dudas del final a no ser que sea ambiguo.

Si bien esta estructura es la que comúnmente es aceptada por los críticos, las películas pueden tomarse la libertad de cambiar el tipo de narrativa mientras que funcione y al fin y al cabo cumpla con los cinco pasos. Ejemplos de este tipo son películas como Pulp Fiction, Edge of Tomorrow y Memento, que si bien no siguen una estructura clásica de narración, esta funciona de igual manera.

Algunas preguntas para hacerse a la hora de ver el Plot o la trama son: ¿de qué se trató la película? ¿era creíble? ¿es interesante? ¿provoca al pensamiento o reflexión? ¿Cómo se reveló el clima? ¿Cómo la estructura afecta a la historia?

## Personajes y Actuación

Los personajes juegan un rol muy importante a la hora de contar la historia, son a ellos a quien seguimos y a quienes apoyamos. Sin buenos personajes las películas pueden quedar planas o aburridas. Pero ¿Qué es un buen personaje? Esta es una pregunta bastante difícil que no todos saben responder, pero la mejor definición que encontré es la que provee Henry Sharpe, una persona con un canal de youtube dedicado a las películas, The Closer Look.

El establece que un buen personaje tiene que ser aquel que atrae a la audiencia a la historia que se está contando y por lo tanto también tiene que ser interesantes. Según Henry un personaje interesante es el que tiene balance entre competencia, actividad y que tan querible es.

Que tan querible es un personaje es exactamente eso, ¿cuánto le va a gustar a la audiencia el personaje? ¿se sentarían con él o ella a tener una conversación?

Competencia es, que tan buenos son en lo que hacen

Y Actividad es, que tan perseverantes son, ¿la historia los afecta a ellos o ellos afectan a la historia? ¿Cuánto hace por la causa?

Las reglas son que el personaje tiene que ser bueno por lo menos en una de estas categorías, pero no puede ser bueno en las 3 ya que en ese caso se genera un personaje perfecto. La realidad es que cuanto más defectos tenga el personaje, más interesante va a ser y por lo tanto más audiencia se interesaría en la historia.

Preguntas que se pueden hacer a la hora de fijarse en los personajes son: ¿Te gustaron como los personajes fueron interpretados? ¿La actuación ayudó a traer a los personajes a la vida? ¿Era el personaje complejo o un estereotipo?

## Score

El Score es la música creada específicamente para acompañar las escenas de las películas. Los directores eligen ciertos scores para presentar ideas o emociones al público. Los scores también tienden a ayudar la emoción de la escena, a hacer sentir a la persona asustada, alegre o emocionada. Películas como Psicosis o Jaws tienen scores muy famosos que hoy en día no necesitan de imágenes para hacernos sentir que algo está por pasar. Otras películas como Piratas del Caribe o Jurassic Park, nos dan una sensación de aventura y grandeza.

Los scores incluso pueden cambiar el estado de una escena o indicarnos como debemos sentirnos con respecto a cierto personaje u objeto. Se encuentra 5 diferentes tipos de scores y cada uno tiene una función diferente. El primero es el score para introducir tiempo y espacio, estos normalmente vienen con un tipo de género de película, uno de los más conocidos son películas de cowboys que tienen su propio estilo de score y es reconocido por todos. El segundo es contarle al espectador algo que no se ve como un peligro o un pensamiento, como es el caso del score de Jaws donde no se ve un peligro, pero se sabe que está por pasar debido a la música. El tercer tipo de score es el score para crear continuidad. Si múltiples escenas son vistas bajo la misma música entonces se entienden como que están conectadas y dependiendo de la edición pueden ser montajes o flashbacks. El cuarto tipo de score es el que nos da la sensación de final, normalmente estas están al final de la película y dan una sensación de triunfo. Y por último el score que simplemente existe para reemplazar el silencio, según los compositores esta suele ser el score más difícil de crear ya que solo tiene que ser usado como relleno y el espectador no tiene que enterarse que está ahí.

Los buenos scores según los compositores son aquellos que no roban el protagonismo de la película, sino que lo complementan y ayudan a la escena.

Algunas preguntas para hacerse a la hora de ver el score son: ¿Ayudo al estado de la película? ¿Era muy distrayente o sutil? ¿Estaban bien editadas junto con las escenas?

## Cinematografía

La cinematografía es el proceso de capturar imágenes en un dispositivo de almacenamiento digital o analógico. Y para poder analizar la misma, hay varios elementos para ver.

- Determinar si la luz, los lentes, el framing, los ángulos y movimientos de cámara suman a la estética y visual de la película.
- Tomar noción de momentos donde la imagen es la que revela la información, la cual no se ve reflejada en las acciones o diálogos de los personajes.
- Tomar en cuenta la duración de las tomas. Si siguen un patrón o si tienen una razón de ser.
- Tener en cuenta si se usan más de un tipo de toma y que rol interpretan.
- Prestar atención a la composición de cada toma, pero en especial las escenas más cruciales.
- Entender si el movimiento de cámara es para crear excitación en el espectador, demostrar que la tecnología lo permite o si tiene un rol crucial o importante en la escena.



Esencialmente esas son los tipos de elementos que hay que tomar en cuenta a la hora de analizar la cinematografía de una película, principalmente desde un punto de vista estético y narrativo.

Otras preguntas para hacerse a la hora de analizar la cinematografía pueden ser: ¿Las tomas usan una forma de contar la historia única? ¿El color y la luz afectan el tono y atmósfera de la película?

## **Diseño de producción**

El diseño de producción es definido como el look general de una película que ilustra los lugares y el estilo visual de la historia. Esto incluye los diseños de los sets, las locaciones elegidas, los disfraces y la supervisión y decisión de los props. El diseño de producción es muy importante a la hora de contar la historia sin tener que decir nada, mostrar al espectador un nuevo mundo y hacerlo sentir que está dentro de él. El diseño de producción normalmente es más evidente y apreciado en películas de fantasía, épicas, bélicas o de ciencia ficción. Pero ya sea Star Wars, Jurassic Park o alguna comedia romántica el diseño de producción es igual de importante en todos los tipos de películas, sin embargo, crear un mundo nuevo que vive y respira siempre va a ser más impresionante si está bien hecho.

Preguntas para hacerse a la hora de ver el diseño de producción son: ¿El set se sintió vivo y creíble para los personajes o la historia? ¿Los disfraces encajaban con los personajes?

## **Efectos Especiales**

Los efectos especiales son ilusiones o trucos visuales usados para simular eventos imaginados en una historia. Realmente no hay mucho trabajo al analizar efectos especiales, la realidad es preguntar dos cosas ¿Luce bien? Y ¿es realista?

La idea de los efectos visuales es poder hacer creer al espectador que algo que en realidad no está pasando, pasa. Estos van desde explosiones, saltos, criaturas, sangre entre muchísimas otras. Pero, aunque los efectos visuales intenten hacernos creer que algo es real, a veces estos no se ven muy realistas, pero eso no significa que sean malos efectos visuales. Estos tipos de efectos, normalmente, intentan crear una propia estética, que no necesariamente es realista. Por eso la segunda pregunta es ¿Se ve bien? Ya que, si no se ve bien o si no son realistas, entonces los efectos visuales habrán fallado.

## Edición

La edición es la fuerza creativa básica del cine, es el proceso en el cual el editor combina y coordina shots individuales en un conjunto cinematográfico. El principal trabajo de la edición, además de ayudar a contar la historia, es ayudar a brindarle emoción al espectador.

Para poder analizar la edición hay que prestar atención a muchos elementos. ¿La edición crea continuidad o discontinuidad? Si la mayoría de la edición es continua ¿hay partes que sea discontinuas? Y si las hay ¿tienen algún significado?

Hay una forma para poder seguirle el ritmo a los cortes y es pegarle a alguna superficie con la punta de los dedos para poder sentir el ritmo de la edición. La clave en saber esto es como ese ritmo afecta emocionalmente al espectador.

Hay que tomar en cuenta que tipo de transición hay entre shot y shot. ¿El editor usa más un solo tipo de transición que otra? ¿Son muy notables, pasan desapercibidas o se hacen notar mucho?

¿Hay algún momento en la película en que la continuidad de la edición tradición de Hollywood es violada? ¿Qué significado tienen?

¿La edición refleja lo que los cineastas desean que la audiencia sienta en las escenas?

## Pacing

El Pacing es el ritmo que tiene la película. Este normalmente es variado pasando de lento a rápido, de rápido a lento y a veces quedándose entre medio, dependiendo de la escena. Hacer esto logra que la audiencia no se aburra, pero tampoco sientan que las cosas fueron muy rápidas y sin sentido. El pacing es algo sencillo de mirar, porque la audiencia lo siente fácilmente. Hoy en día, las películas suelen tener un pacing muy rápido, por simple hecho de moda. Pero eso no significa que una película con un pacing lento sea mala. Si la historia está bien contada, es reflejo de que el pacing funciona.

Algunas preguntas para hacerse a la hora de mirar y analizar pacing son: ¿La película fluyo bien? ¿Era muy rápida o muy lenta? ¿Era claramente organizada?

## Dialogo

El dialogo en una película es el intercambio de palabras entre dos o más personajes. El dialogo tiene 2 objetivos, indicarnos las actitudes de los personajes y revelar información al espectador. Pero hay una forma correcta de hacerlo y por suerte son reglas que se pueden escribir y seguir a pie de la letra. El personaje no puede decir cómo se siente o como es su actitud, sino que lo tiene que expresar mediante lo que dice. Idealmente tampoco expondría al espectador lo que está pasando, pero a veces no hay otra forma de informar a la audiencia.

En películas como “El Origen” o “Matrix” las preguntas de cómo funciona el mundo donde el personaje se encuentra, es enseñado a través de demostraciones y de dialogo. De esta forma, el espectador, entiende mejor la realidad de los personajes y la parte visual y el dialogo se complementan entre sí, sin que ninguna de las dos se sature.

## Dirección

Es ahora cuando todos los elementos vistos anteriormente se ven si funcionan en conjunto. La dirección está en cada escena de la película y es el arreglo por parte del director utilizando los materiales que tiene a disposición para contar la historia de la mejor forma posible. Para poder analizar la dirección hay que, esencialmente, preguntarse todo. ¿El pacing de la película fue muy rápido o muy lento? ¿El sotrytelling fue complejo o directo? ¿Hubo alguna especie de suspenso o tensión? ¿Cómo se generó esa tensión? ¿Logro el director capturar el conflicto de la historia? Estos son solo un ejemplo de las preguntas que se pueden hacer, pero, esencialmente, si las escenas son efectivas, se puede decir entonces que el director hizo un buen trabajo.

## Cuando se equivocan los criticos

Pero si bien los críticos, normalmente, son la voz de lo que una película es buena o mala, muchas veces la audiencia no está de acuerdo con ellos. Uno mismo compara su opinión con la de un crítico más de una vez y en más de un caso, probablemente, no estén de acuerdo con ellos. Odiando una película que ellos amaron o amando una película que ellos odiaron. Muchas veces, películas que hoy en día son consideradas clásicos, recibieron una crítica muy negativa cuando salieron, como es el caso de Alien, El Resplandor o Fight Club.

Pero hay diferencia entre lo que es un crítico y una persona que va a ver películas de vez en cuando. Una persona que no esté en la industria puede elegir qué película quiere ver, en cambio un crítico está obligado a ver una gran cantidad de películas, sean buenas o malas. Ver tantas películas tan seguido, afecta la forma de verlas, uno puede ver los clichés, puede ver como la historia va a terminar; y todo esto porque ya lo han visto muchas veces antes, una y otra vez. Muchas películas repiten las formulas porque quieren atraer a la mayor cantidad de personas y no a los críticos. Por lo tanto, al haber visto tantas películas, los críticos pueden ver técnicas muy interesantes que a la audiencia no le interesa, pero que inconscientemente también disfruten.

Como dije antes, las películas son arte y como son arte generan emociones en las personas y esas emociones son diferentes para todos, incluyendo a los críticos. Hay películas que no necesariamente son para críticos, pero que son brillantes en su forma. Ace Ventura, Sharknado y Las tortugas Ninjas, fueron críticamente aplastadas, pero esas películas no están hechas para agradarle a los críticos. Este tipo de películas están concentradas en una audiencia en particular y solo eso. Sería muy extraño que una persona que esta fuera de contexto le guste este tipo de películas.

Lo importante de los críticos es ayudar a la audiencia a ver la película en una forma o punto de vista que la persona común talvez no vería. Sin mencionar que todos los críticos no opinan igual, críticos hay muchos y cada uno tiene una opinión diferente de las películas que ve.



**PELÍCULAS  
VS  
VIDEOJUEGOS**

# 5 - PELÍCULAS VS VIDEOJUEGOS

Ahora que ya hemos visto que es en lo que se fijan los críticos a la hora de analizar una película veamos algunos ejemplos de reviews y que tienen para decir sobre la película de Super Mario Bros.

La primera review es de Jeremy Janhs y establece que el guion es malo no solo por no seguir la historia de la fuente original, si no que cambiaron por completo el concepto del mundo de Mario en algo que no tienen ningún tipo de sentido. Dice que la actuación es totalmente horrible, pero, aprecia el esfuerzo que Dennis Hopper y Bob Haskis por haber intentado lo mejor que pudieron con el material que tenían para trabajar. Constantemente hace énfasis en que la película no tiene ningún tipo de relación con el videojuego diciendo que era un estilo Mad Max con algunos elementos y nombres del juego de Mario. Finalmente termina la review diciendo que podría disfrutar de la película si estuviera realmente muy ebrio.

La siguiente review es de Nostalgia Critic. Critic empieza diciendo que el videojuego se ve mucho mejor que la película, que el villano principal es un ser humano en lugar de ser un dragón como en el juego y que los dos personajes principales (Mario y Luigi) son dos italianos pero que son interpretados por un inglés y un latino. Constantemente señala la diferencia entre el videojuego y la película diciendo que “es como si trataran de hacernos enojar”. También remarca que los diálogos son “tontos” y muchos no tienen sentido. A diferencia de Jeremy, Critic dice que la actuación de Haskins y de Hopper son las peores de toda la película.

La siguiente review es de James Rolfe. Rolfe empieza diciendo que la película empieza con la canción del videojuego de Super Mario Brothers haciéndote pensar que la película va a ser como la fuente original. Establece que la relación entre Mario y Luigi es buena y que la decisión del cast también lo es. Constantemente, al igual que el resto de las reviews, remarca la diferencia abismal entre el videojuego y la película, diciendo que “parece que hicieron la película lo más posiblemente diferente al videojuego”. Rotten Tomatoes es una página de internet que reúne críticas de videojuegos, álbumes de música, películas y series. Esta es considerada para muchos el lugar para encontrar las mejores opiniones ya sean de críticos o de la audiencia. La película de Super Mario Brothers tiene un 15% de rating en esta página (100% siendo el máximo). Este rating está basado en 34 reviews, 5 de ellas con una puntuación arriba de 5 y 29 de ellas debajo. La audiencia le dio a esta película un 28% basado en 173,116 opiniones de videntes.



Luego de la película de super Mario Brothers, salió la película de Doble Dragon, pero nadie la recuerda. Después de Doble Dragon salió la de Street Fighter, esta película fue la primera película de videojuegos en ser un éxito de taquilla, pero la misma fue un insulto para los fanáticos. Los cuales recibieron una película genérica de acción con los personajes de una de sus franquicias de videojuegos favorita. Casi igual que la película de Super Mario Brothers. Luego de Street Fighter, sale la película de Mortal Kombat en 1995 y esta fue la primera película de videojuegos que no solo fue un éxito en taquilla, sino que fue fiel a la fuente original y atrajo a extraños y a fanáticos del videojuego por igual. A Continuación, voy a ver algunos análisis modernos, en cuestión a la película.

Jeremy Jahns empieza su review diciendo que “de todas las películas basadas en videojuegos Mortal kombat es una de las mejores, si no es la mejor es la segunda mejor”. Jeremy hace mucho énfasis en que se hayan tomado la molestia en hacer la película igual al videojuego, ya que de eso se trata trasladar un medio a otro. También indica que hay actuaciones que realmente representan muy bien los personajes de los videojuegos, aunque no todos. Él menciona que los últimos momentos de la película son demasiado rápidos y muy apurados y que los efectos visuales no son muy sólidos hoy en día, pero que las escenas de pelea son muy buenas y bien hechas. Termina su review diciendo que le hubiera gustado que fuese más sangrienta igual que el videojuego pero que la audiencia fue para adolescentes y que es una película que los fanáticos van a disfrutar mucho más que los que no conocen el videojuego.

La siguiente review es de Nostagia Critic el cual empieza diciendo que la película debió haber sido mucho más violenta y sangrienta, igual que el videojuego. Lo siguiente que establece es que el dialogo es horrible y que los mejores personajes son Scorpion y Sub-zero, principalmente porque no hablan en toda la película. Critic dice que los efectos especiales son bastante decentes en especial para la época, pero que la historia es cliché y “estúpida”.

La próxima review es de James Rolfe que empieza diciendo que no diría que es una buena película, pero que es entretenida. Dice que, si la vería hoy en día, probablemente la destrozaría y no pararía de burlarse de ella, pero que la vio en el cine en 1995 a los 15 años y la amó. James dice que siente que fue la primera película basada en un videojuego que realmente quería ser como el videojuego, no inventaba hacer cosas muy complicadas, solamente te daba el juego en película. Dice que las peleas están muy bien hechas a tal punto que no noto la falta de sangre, algo tan icónico en el videojuego. James establece que los efectos visuales son buenos la mayoría del tiempo, exceptuando al personaje de Reptile, que al ser cgi se ve como una caricatura. James termina su review diciendo que la música temática de la película es increíble y que para él, Mortal Kombat es la mejor película basada en un videojuego. Dice que talvez hoy en día es una genérica película de acción que no envejeció bien, pero que para la época fue bastante importante.

La última review es de Good Bad Flicks. Empieza la review diciendo que la música temática es una de las mejores en todas las películas y que es muy efectiva para una película de pelea. Dice que es muy “cool” que hayan querido hacer la película exactamente igual al videojuego y que sea atractiva para los fanáticos y los que no conocían la franquicia. Establece que muchos de los efectos visuales eran impresionantes para la época y que hoy en día se ven bastante bien. Dice que es la mejor película basada en un videojuego y que debería ser el modelo de como las películas de videojuegos deberían hacerse. Actualmente Mortal Kombat tiene un 34% en Rotten Tomatoes basado en 32 reviews y tiene un 58% en audiencia basado en 311,401 videntes.

Han pasado 22 años y 27 películas basadas en videojuegos desde la salida de Mortal Kombat en 1995. Es por eso que vamos a ver qué es lo que tienen que decir los críticos de la última película basada en videojuego llamada Assassin's Creed.

La primera review es de Jeremy Jahns que empieza diciendo que Assassin's Creed es otra prueba de que los videojuegos no se trasladan bien a la pantalla grande. Jeremy dice que la película es muy aburrida y aunque le sea muy fiel al juego, el juego funciona porque hay 15 horas de gameplay y la película son 2 horas de narrativa. Establece que las actuaciones son generalmente buenas, pero solamente porque los actores actuaban su mejor personaje default. Termina diciendo que la idea de la película es muy interesante, pero todo eso ya estaba escrito en el juego, así que le da créditos al juego por tener una premisa interesante, pero abuchea a la película por tomar eso y hacerlo aburrido.

La siguiente review es de Chris Stuckmann que empieza diciendo que es muy fanático de los videojuegos pero que no lo es de películas basadas en ellos, “históricamente son horribles y pensaba que la inclusión de Michael Fastbender en esta película talvez cambiaría eso y estaba equivocado”. Continúa diciendo que las escenas de acción están horriblemente filmadas intentando parecerse a las películas del Legado Bourne. Establece que la historia es muy confusa y no tiene sentido, incluyendo a alguien que ha jugado a los juegos de la franquicia. Dice que debería haber más violencia, ya que es una película que requiere de eso y que está basada en un videojuego de por sí, violento. Termina diciendo que esta película es todo lo que no querían que fuese, otra mala adaptación del videojuego, con actores que hacen su mejor esfuerzo con el material que tienen.

La siguiente opinión es de un reviewr de videojuegos llamado Angry Joe. Joe empieza diciendo que los problemas del juego se ven reflejados en la película, de hecho, la película hace ciertas partes más interesantes que el juego. Dice que las escenas de acción están buenas pero que también son muy confusas. Es muy aburrida y la actuación es lo mejor que pudo ser con el material de trabajo que los actores tenían. También dice que el guion era "vago", que no tenía ningún tipo de sentido y que era muy aburrido.

La última review es de IGN, una empresa que se dedica al análisis de videojuegos y de películas. Ellos dicen que la primera película de la popular franquicia tiene una gran aspiración, con muy buenas escenas de acción y un cast de excelentes actores pero que la experiencia de la película se siente vacía. Dicen que los personajes no tienen ningún tipo de desarrollo o relación interesante entre sí, sin mencionar que son bastante graciosos cuando se supone que tienen que ser serios. Las escenas de acción son tan buenas como las del videojuego y hay cambios que mejoraron a favor de la película.

Hoy en día Assassin's Creed tiene un 17% en Rotten Tomatoes a base de 183 reviews y un 44% en audiencia con 56.623 videntes.

Ya hemos visto lo malas que pueden ser las películas de videojuegos, pero lo curioso de esto, es que realmente nunca hubo una buena. Sin embargo, no es algo que este muerto, todos los años sale al menos una película basada en un videojuego y más de ellas vienen en camino. Lo curioso es que más allá de que generen dinero, varias personas metidas en la industria (como escritores y directores) quieren hacer buenas películas. Se puede entender que las primeras hayan sido un fiasco ya que es difícil entender cómo hacer una transposición, al igual que las primeras películas basadas en comics. Pero han pasado 24 años desde la película de Super Mario Brothers y al igual que el cine de comics, uno esperaría que crezca para convertirse en películas aclamadas por la crítica. Por suerte hay varias ideas de cómo sacar de este loop infinito a las mismas.

La primera idea es presentada por el canal de Youtube GoodBadFlick que establece que lo que se tiene que hacer, primero y principal, es respetar la fuente original. Dice que tiene que haber alguien a cargo que conozca el título mas allá del nombre, que lo haya jugado y que lo entienda. Traer a alguien de la compañía desarrolladora del videojuego puede ser de una gran ayuda. El segundo punto que hace es entender que los videojuegos no son solo para chicos y no deberían estar enfocados en ellos, si no que deberían enfocarse en toda la familia o en adultos, dependiendo del título que estén adaptando. El tercer punto que se remarca es la historia, esta no tiene que ser necesariamente igual a la del videojuego, pero tiene que tener los elementos correctos. Mortal Kombat no seguía exactamente la historia del juego, pero era parecida y había muchas referencias al mismo. La historia del juego tiene que ser buena o sencilla para que se pueda trasladar a película.

También tiene que haber personajes claros y con personalidad, juegos como Need For Speed (franquicia de carreras de autos) no tiene ningún tipo de personaje. Las grandes estrellas de ese juego son los autos y por lo tanto haber hecho una película de esa franquicia fue un error desde el principio. No solo hay que adaptar los juegos que son populares, si no, los que son correctos. Sumando a estos tres elementos, las películas tienen que tener lo básico. Un buen cast de actores, un buen presupuesto, un buen director y buenos productores. Por último, la gente que trabaje o financie la película no tiene que preocuparse por hacer algo que alegre a todo el mundo, si no que tiene que hacer algo bueno.

Otro análisis del porque no hay buenas películas basadas en videojuegos es llevado a cabo por el canal Extra Credit. Un canal dedicado a la creación de videojuegos. Ellos empiezan diciendo que esta pregunta no tiene una sola respuesta, sea una adaptación o una idea original, las películas son difíciles de hacer. La respuesta más sencilla es decir que los videojuegos y las películas, simplemente son medios muy distintos. Uno es activo y el otro es pasivo, uno está enfocado en el jugador y otro está enfocado en la audiencia, uno es linear mientras que el otro tiene una narrativa muy abierta. Es cierto que los videojuegos son diferentes a las películas, pero también lo son los libros, las obras de teatro y la música. Y de todos ellos han salido fantásticas películas. Los videojuegos son relativamente nuevos y no todas las personas con el poder o el dinero necesario para hacer una película, están muy familiarizados con ellos. Para contrastar un poco con esta idea, El señor de los anillos es un libro que existe desde 1954 y recién en el 2001 fue cuando una buena adaptación a la pantalla grande se dio. Pero el hecho de que la industria sea nueva, no es el único factor. Muchos videojuegos no son jugados por la historia que cuentan, si no por la jugabilidad, algo que no puede ser trasladado de ninguna manera al séptimo arte. Es entonces cuando entra en ejemplo la película del famoso juego de mesa llamado Clue. El juego tiene una cierta mecánica que pudo ser trasladada a película, donde todos los personajes pueden funcionar como héroes, villanos o personajes secundarios, es por eso que cada juego de Clue siempre es una historia diferente. Pero la historia, personajes y gameplay no es lo único que forma a un videojuego, si no que los movimientos de cámara y el arte único también puede ser un factor a trasladar. Una película de Call of Duty (juego de guerra) puede ser interesante, al ser contado siempre desde la perspectiva de primera persona, donde nos metemos en los zapatos de los soldados y vemos la depresión luego de la adrenalina del combate. Pero Extra Credit termina diciendo que ambos medios tienen el mismo objetivo y tienen mucho que aprender el uno del otro, pero que en un futuro, estos medios van a evolucionar a un punto donde buenas películas basadas en videojuegos sean una realidad.

Otras ideas para terminar con la “maldición” de las horribles transposiciones de videojuegos a películas fueron presentadas por el canal de Youtube “The Closer Look”. Empieza diciendo que Assassin’s Creed era la película que daba esperanza para terminar con las malas películas de videojuegos, pero que ese no fue el caso. Continúa diciendo que Matt Patt propone la teoría de que realmente nadie estaba intentando hacer una buena película de videojuegos y que por eso no había ninguna (hablaré de él más tarde). En The Closer Look refutan esa teoría con las última dos películas basadas en videojuegos que salieron en el cine “Warcraft” y “Assassin’s Creed”. Estas dos tenían un gran presupuesto dando a entender que los productores realmente quieren hacer una película de muy buena calidad, pero aun así con este presupuesto, ninguna de estas dos pudo obtener buenas críticas. Continúa diciendo que la razón por la cual la mayoría de las películas basadas en videojuegos fracasan es porque respetan el material original demasiado.

Para demostrar esta teoría él muestra la última película de Hitman la cual tiene un 8% en Rotten Tomatoes y dice que la culpa de eso es por seguir al pie de la letra la fuente original, es decir, copiar y pegar el personaje principal. “Hitman se trata de un asesino que mata en manera creativas y eso es básicamente todo”. El personaje principal es blanco y no tiene ningún tipo de personalidad, solo sirve como la piel para que el jugador pueda meterse cada vez que quiera jugar. “Si removés el gameplay te estarías quedando sin nada”. Los juegos de Hitman no tienen ningún tipo de narrativa y son muy bien recibidos por críticos y fanáticos, puramente, por el gameplay. Hitman no es una buena franquicia para llevar al cine debido a su fuerte dependencia de la jugabilidad. Pero podría funcionar, si se toman ciertas libertades y cambian el personaje principal y agregan una buena historia. Pero al igual que con Hitman, esta es la razón por la cual todas esas películas fallan, con la excepción de solo una. Resident Evil es la única franquicia que logro lanzar 6 películas a la pantalla grande y 3 películas directo a DVD. Aunque no son particularmente buenas, muchas personas disfrutan de estas, pero ¿Por qué? Bueno, las películas de Resident Evil fueron las únicas que se tomaron algunas libertades creativas, como la creación de un personaje principal completamente nuevo. Videojuegos como “The Last of Us” son los que deberían ser trasladados a la pantalla grande ya que esos, son juegos con una experiencia cinematográfica, con una historia muy fuerte y personajes variados y queribles. Lo interesante es que la gente detrás de estas películas tiene miedo de decepcionar a los fanáticos y por lo tanto no se toman las libertades creativas que deberían tomarse.

La siguiente teoría de porque las películas basadas en videojuegos son malas es propuesta por el canal de Youtube Nerdist. Se empieza diciendo que la siguiente gran cosa en Hollywood van a ser las películas de videojuegos, así como actualmente son los comics. Y hoy en día hay aproximadamente 61 películas basadas en videojuegos en pleno desarrollo y algunas de esas son "Call of Duty", "Five Nights at Freddy's", "The Last of Us", "Tomb Raider", "Tetris", entre otras. Películas de "Metal Gear", "Mass Effect" o "The Last of Us" suenan como muy buenas ideas ya que estos juegos tienen una rica historia y personajes. Pero la razón por la cual los videojuegos son geniales es que, al igual que las películas, le permite al jugador escapar de la realidad y meterse dentro de otro mundo. Pero a diferencia de una película, somos nosotros los que controlamos al personaje, somos nosotros los que hacemos sus acciones, aunque la historia sea lineal. Los personajes de los videojuegos son creados de tal forma que no son solamente divertidos de ver, sino, que también son divertidos de controlar y de dar forma a su destino. Las cinemáticas dentro de los videojuegos funcionan porque sentimos que nuestras acciones fueron las causas de lo que pasa en esa cinemática. Hay personajes que inclusivamente no hablan en todo el juego y talvez ni siquiera les vemos las caras, pero estos tipos de personajes son aquellos que ayudan al jugador a proyectarse en ellos. Los videojuegos suelen tener una duración de 10 a 20 horas de gameplay y eso equivale de 5 a 10 películas. Talvez los videojuegos no están hechos para que estén en la pantalla grande, sino que talvez sería mejor que estén en la pantalla chica, un lugar donde los pueden dejar respirar. Y en este caso el Nerdist tiene un punto, ya que series como Pokemon y Castlevania, no son solamente buenas series, sino que están completamente basadas en videojuegos. El objetivo de hacerlas series de Tv, no es contar la misma historia que muchos ya conocen, sino, es expandir en la misma.

El siguiente y último análisis de porque las películas basadas en videojuegos no son buenas, es presentado por Matt Patt en su canal de videojuegos The Game Theorist. Mat empieza diciendo que la película basada en un videojuego con mejor critica en rotten tomatoes es Final Fantasy: The Spirits Within con un 44% basado en 145 criticas. Hoy en día la película de Angry Birds también tiene un 44% basado en 149 criticas. Él dice que la razón por la cual ninguna película basada en videojuegos es buena, es porque nadie realmente estuvo intentando. Es entonces cuando presenta al alemán Uwe Boll, un director que es responsable por una gran cantidad de las películas basadas en videojuegos. Sus películas son conocidas como las peores adaptaciones, pero no por su fidelidad al videojuego, si no que por su calidad de película en general. Pero la realidad de porque este director haya hecho tantas películas basadas en videojuegos es por un impuesto alemán que dice que todas las inversiones hechas para la industria del cine tienen un ingreso del 100%. Eso quiere decir que todo lo que ganaban las películas iban para Boll y Alemania. Este impuesto fue implementado en los años 70 cuando Hollywood estaba reinando en el mundo del cine y Europa tenía problemas para competir, finalmente en 2008 ese impuesto fue removido.

Pero, aun así, eso no explica los títulos más recientes como Prince of Persia o Max Payne. Lo que dicen algunos escritores de videojuegos es que la historia no siempre es lo más importante. Las mecánicas, el gameplay, los gráficos entre otro tipo de elementos suelen ser más importantes que la historia o incluso los personajes. La mayoría de escritores de videojuegos tienen un trabajo de freelancer en lugar de un trabajo fijo en alguna compañía. Es por eso que a la hora de hacer una película los productores se enfocan mucho más en poder trasladar el gameplay y los gráficos del juego en lugar de enfocarse en historias y personajes. Las novelas y los comics tienen un enfoque principal en personajes e historia, por lo tanto, trasladarlos a la pantalla grande suele ser mucho más sencillo y con mejores resultados. La razón por la cual la mayoría de películas basadas en videojuegos son malas es porque no son interactivas. A diferencia de las novelas, los cartoons y los comics, los videojuegos permiten a las personas participar en un mundo que no existe, en lugar de solamente verlo o imaginarlo. Con la adaptación de un videojuego, realmente las personas pierden ese factor. "Talvez no debemos preguntarnos porque las películas basadas en videojuegos son malas, sino, preguntarnos si lo que tenemos actualmente es mejor". Matt termina diciendo que talvez son las películas las que deberían parecerse más a los videojuegos y poder darnos la opción de seguir la historia que queramos. Ya hemos visto varias proposiciones por parte de personas que forman parte de una industria o la otra, esto no significa que sean las únicas opiniones, pero la gran mayoría están de acuerdo en los mismos temas.

Esencialmente ante nosotros se nos presentan dos opciones, abandonar la idea de una adaptación bien hecha a favor de una idea mucho más ambiciosa, que es la de llevar la libertad de los videojuegos a la pantalla grande. Sin duda es una idea interesante, pero no es el tipo de solución que estoy buscando. La otra idea que se nos plantea es aprender de los errores ya hechos y empezar a hacer no solo películas para fanáticos, si no, hacer buenas películas. Y es eso exactamente el tipo de solución que se busca a la respuesta de porque no hay buenas películas basadas en videojuegos.

Antes que nada, las películas basadas en videojuegos tienen que ser buenas no solo para los fanáticos, sino que también para aquellos que no están familiarizados con el juego. Para que una película sea buena tiene que tomar en cuenta varios elementos a la hora de su realización.



## **El plot o trama:**

Esta es el tipo de historia que la película cuenta y el tipo de narrativa que usa. Hay una fórmula a seguir para hacer una buena narración y esa es empezando con la exposición. La exposición sirve para contarnos que es lo que está sucediendo y en donde está parada la audiencia. El siguiente paso es la Rising Action que es donde el conflicto principal se desarrolla y donde puede ser complicado por conflictos secundarios, pero mientras la película tenga un foco en el conflicto principal es mejor. El tercer punto es el climax que es uno de los puntos de giros de la historia y el que tiene más intención o drama. El cuarto paso a seguir es llamado Falling Action que es cuando el conflicto principal se va acercando a la resolución, siendo el protagonista el que gana o pierde. Y finalmente el quinto y último paso es la resolución que es el final de la historia y el punto narrativo.

Esta suele ser la forma más aceptada de narración y una que siempre funciona, pero películas como *Memento* han demostrado que las narrativas no siempre tienen que seguirse al pie de la letra. Esto suele funcionar debido a que la historia es clara y el resto de los elementos, como los personajes, son buenos.

## **Personajes y Actuación:**

Los personajes son uno de los elementos más importantes en una buena película, son ellos a quienes seguimos en la historia y a los que apoyamos y admiramos. Todos los personajes tienen que ser únicos dentro de esa historia y tienen que tener relevancia. Esto está dividido en 3 ingredientes que son: Que tan querible es el personaje, que tan bueno es en lo que hace y que tan perseverantes son. La clave en un personaje interesante es que no sea bueno en las 3 categorías, que sea malo en por lo menos una de ellas.

## **Score:**

La idea del score original o la música creada específicamente para la película, es que junto a la edición de sonido y a la dirección presente ideas y emociones al público, ya sea suspenso, terror o incluso alegría. Hay 5 tipos de scores diferentes el primero es para indicar tiempo y espacio, estos suelen ser temáticos en relación a la película. El segundo tipo de score es el indicarle el peligro al espectador, sin tener la necesidad de mostrar nada. El tercer tipo de score es el que crea continuidad entre escena y escena. El cuarto tipo de score es el que da al espectador la sensación de cierre o final. Y por último está el score que existe por el simple hecho de reemplazar el silencio. Un gran score es el que ayuda a las escenas de las películas.

### **Cinematografía:**

La cinematografía es esencialmente la fotografía y la estética de la película, esto normalmente nos ayuda a entender el humor de la película y muchas veces a darnos noción del lugar en donde se encuentran los personajes. Al igual que el score, la cinematografía ayuda a contar la historia, ya sea desde un punto de vista estético, revelando información al espectador, brindar sensaciones al espectador o marcar el ritmo de las escenas. Cada movimiento de cámara y cada composición tienen que tener un porque que ayude a las escenas, sin la necesidad de robar protagonismo. A menos que sea lo que el director este buscando.

### **Diseño de producción:**

El diseño de producción es esencialmente el "look" general de la película, este ilustra los lugares y el estilo visual de la historia. El diseño de producción es esencial a la hora de contar la historia sin tener que explicar ni decir nada, nos revelan información de los personajes, de la situación que están viviendo y nos hace creer que estamos en otro lugar.

### **Efectos Especiales:**

Los efectos visuales son ilusiones o trucos visuales usados para simular eventos imaginados en una historia. Realmente lo que se busca con los efectos es hacer creer al espectador que algo está pasando, pero en realidad no es así. Los efectos visuales están muy relacionados con el diseño de producción y mientras se pueda engañar al espectador, es entonces cuando están bien hechos.

### **Edición:**

La edición es la fuerza creativa básica del cine, es el proceso en el cual el editor combina y coordina shots individuales en un conjunto cinematográfico. El principal trabajo de la edición, además de ayudar a contar la historia, es ayudar a brindarle emoción al espectador. La edición ayuda a coordinar la cinematografía y el score para ayudar a contar la historia y para generar emociones en el espectador.

### **Pacing:**

El pacion es el ritmo en el que se desarrolla la película. Esta normalmente tiene diferentes ritmos que dependen de las escenas y de la historia. El pacing es sumamente importante y permite que la historia se desarrolle de manera natural, alargar o acortar el pacing dependiendo de la escena, puede dañar mucho el producto final.

## **Dialogo:**

El dialogo en una película es el intercambio de palabras entre dos o más personajes. El dialogo tiene 2 objetivos, indicarnos las actitudes de los personajes y revelar información al espectador. Los diálogos son un elemento que se usa para explicar que está pasando al espectador, pero este no tiene que ser abusado. Al mismo tiempo estos revelan la personalidad y actitud de los personajes que nos permiten saber si son queribles o interesantes.

## **Dirección:**

Una buena película, normalmente, refleja una buena dirección y esta se nota en escena en escena. Poder unir todos los elementos anteriores de la manera correcta hace que la película sea buena. La dirección es el cerebro de la guía a estos elementos al lugar correcto.

La calidad de la película dependerá del éxito de todos estos elementos. No todos tienen que ser buenos ya que en ese caso la película pasaría de ser buena a ser considerada "perfecta". Pero incluso hay algunas películas que son famosas por destacarse específicamente en alguno de estos elementos. Star Wars Episodio IV fue muy famosa por los efectos especiales muy adelantados para su época. Alien se destaca por el diseño de producción desde hacernos sentir una sensación de claustrofobia en la nave hasta el diseño del xenomorfo. Películas como Avengers no solo tienen buenos efectos especiales y diseño de producción, pero se centran mucho en el desarrollo y relación de los personajes.

Sin embargo, estas son solo algunos ejemplos de buenas películas y todo lo que hay que tomar en cuenta para hacer una. Pero la pregunta sigue siendo la misma ¿Cómo se hace una buena película basada en un videojuego?



**CONCLUSIÓN**

# 6 - CONCLUSIÓN

En el primer capítulo de esta tesis introduje la película, de donde proviene, como nació y, sobre todo, que es. He aprendido mucho de la parte técnica de esta misma y como fue evolucionando en el último siglo, convirtiéndose en el arte más influyente de los últimos tiempos. Pero lo más importante de ese capítulo es el contexto histórico en el que las películas se producen. Estas tienen una gran influencia social y eso se ve reflejado en el tipo de películas que fueron saliendo, a medida que el tiempo pasa y más películas son creadas más técnicas y elementos se aprenden de ellas. Las personas empiezan a entender como verlas y se empieza a transformar en un medio más sólido, al punto de que hay formas correctas de construirlas.

El segundo capítulo se puede decir que es exactamente lo mismo que el primero, pero con la diferencia de que en el segundo se habla puramente de videojuegos. Estos tienen una menor cantidad de tiempo en el mundo, pero aun así había mucho de qué hablar. Su evolución a lo largo del tiempo y su influencia en la sociedad es importante para entender su paso a la pantalla grande.

Ya en el tercer capítulo se ve como fue el resultado de la primera transposición. Como Hollywood se empezó a interesar más en los videojuegos, los cuales se encontraban en todas partes del mundo y en diferentes productos. La experiencia de la película de Super Mario Brothers ayudo a hacer entender a productores, guionistas y fanáticos como no debería de ser una adaptación de un videojuego a película. Se puede decir que la horrible producción fue lo que hundió a la misma, pero está ya estaba destinada a fracasar desde que los productores quisieron cambiar extremadamente la estética del videojuego del cual estaban adaptando.

Pero, aunque haya películas que se consideren malas, siempre hay un grupo de fanáticos que asegura que cierta película es buena, aunque la crítica diga lo contrario y de eso se trata el capítulo 4. ¿Qué es lo que ven los críticos? Para entender porque una película es considerada mala es necesario ver y analizar como los críticos a la hora de examinar una película. Que es lo que se tiene en cuenta, como funciona y que se puede dejar pasar son algunas de las ideas tras las preguntas de los críticos. Pero siempre hay excepciones a la crítica, ya que hay películas que no están hechas para los mismos, hay películas que son puramente expresiones de arte o amor a los fanáticos, entre otras cosas.

En el quinto capítulo se vieron críticas a diferentes películas hechas por conocidos dentro de la industria. Esto ayudo a entender que es lo que estaba mal y que era lo que había que hacer para mejorarlas, y en la mayoría de los casos todos los críticos (normalmente) coincidían en los mismos temas.

Después de haber visto estos análisis empecé a investigar cuales eran las posibles soluciones al problema de las transposiciones y cómo hacer para romper con esta “maldición”. Luego de haber escuchado lo que algunas personas dentro y fuera de la industria tenían para decir sobre el tema pude llegar a una posible solución.

En realidad, es algo bastante sencillo, pero primero y principal los productores y directores tienen que preocuparse por hacer una buena película en lugar de hacer algo que satisfaga a los fanáticos de la franquicia que estén adaptando. Para lograr hacer una buena película se tienen que tomar en cuenta los elementos vistos en el cuarto y quinto capítulo. Estos son los elementos básicos a la hora de formar y realizar cualquier tipo de película. Para poder hacer esto los guionistas tienen que desatarse de la fuente original, esto quiere decir, respetar por completo la historia y los personajes, pero tomar libres decisiones en favor a un mejor producto final y no a uno que satisfaga a los fanáticos.

Para este tipo de caso se pueden ver tres tipos de ejemplos, el primero es el de Super Mario Brothers, donde los productores y los guionistas se tomaron la libertad de cambiar la estética y estilo del videojuego en favor a la película. En este caso no funcionó, no solo por no tener los elementos básicos correctos, sino que la fidelidad al videojuego casi no existía. Tomarse libertades para favorecer a la película no significa tergiversarla al punto de no reconocer la fuente original.

El otro ejemplo al ver esto es el de Mortal Kombat o el de Resident Evil. En estos dos casos los guionistas o productores tomaron decisiones libres a favor de la película, pero respetando completamente la fuente original y eso se ve reflejado en los resultados. Mortal Kombat es considerada para muchos la mejor película basada en un videojuego y Resident Evil fue tan exitosa que logro lanzar otras 5 secuelas. Hoy en día los reboots de estas dos franquicias en el mundo cinematográfico se encuentran en producción, a favor de no solo hacer algo que satisfaga a los fanáticos, sino que también sea un buen producto.

El último ejemplo de todos estos son aquellos que siguen el juego al pie de la letra por el hecho de respetar demasiado la fuente original y esos casos son como Doom, Hitman o Assassins Creed, entre otros. Estas películas se preocuparon tanto por representar a los videojuegos que la traducción no salió muy bien. La razón por la cual estas películas fracasaron fueron por dos temas. El primero es que no tuvieron los elementos básicos para ser una buena película, principalmente historia y personajes. Y la segunda razón es el hecho de que quisieron traer a la pantalla grande franquicias que se apoyan demasiado en el gameplay y eso es un elemento que el séptimo arte no tiene. Cuando a estos juegos les sacás la jugabilidad, básicamente se quedan casi “desnudos”.

La realidad es que, en otros medios como los comics, novelas y series los videojuegos han podido traducirse muy bien. Las series son el medio más comparable con el cine que tenemos disponible. Pokemon, Castlevania y Mortal Kombat Legacy, son ejemplos de cómo las películas deberían ser, estos respetan extremadamente bien la fuente original, pero tomando las decisiones a favor de la calidad final del producto, sin mencionar que cumplen con los elementos básicos que hace a una serie buena.

Finalmente tengo la teoría de que si las películas tomaran decisiones para favorecer el producto final respetando la fuente original y teniendo los elementos básicos que hacen a una película buena, la tal llamada “maldición” rodeando las películas basadas en videojuegos se acabaría.



# BIBLIOGRAFÍA

# BIBLIOGRAFÍA

- Diseño de videojuegos en América latina. Durgan a. Nallar. 2014
- Diseño de videojuegos en América latina. Durgan a. Nallar. 2015
- How to read a film. James Monaco. 1977
- The Movie Book. Frank Capra. 2016
- Movie Greats. Philip Gillett. 2008
- Looking at Movies. Richard Barsam. 2004
- Why Video game movies Suck! The game theorists. 2015
- 3 reasons video game movie sucks. Alltimemovies. 2016
- Warcraft director Duncan Jones explains why his videogame movie won't suck. io9. 2015
- Why do movie adaptations of video games bomb critically? Georg Rockall-Schmidt. 2017
- Why are there no good video game movies? Extra Credits. 2016
- Crash Course Film History .2016
- Crash Course Videogame History. 2017



**USAL**  
**UNIVERSIDAD**  
**DEL SALVADOR**

# **LA MALDICIÓN**

---

## **DE LAS PELICULAS**

## **BASADAS EN VIDEOJUEGOS**

por Lucas de Andrés



Hoy en día han pasado 27 años desde la salida de esa película y en el medio, muchos han tratado de hacer una buena película basada en un videojuego. Pero lo curioso del asunto es que nadie ha podido hacerlo, nadie ha podido hacer una película que sea de buena calidad. Muchas han tenido un gran presupuesto, incluso, muchas de ellas han sido un éxito en la Box Office. Pero ninguna de ellas fue amada por los críticos y por la audiencia en general.

Pero ¿Porque sucede esto? ¿Qué es lo que hace que estas películas sean tan desastrosas? ¿Hay alguna solución al problema?

En esta Tesis, me he encargado de hacer una investigación en el tema, tratando de ver las fallas y los porqués, con el fin de acabar, de una vez por todas, la tan conocida “maldición” de las películas basadas en videojuegos.

